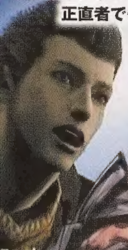

CAPCOM®
GOD HAND™
OFFICIAL GUIDE BOOK
ゴッドハンド
オフィシャル
ガイドブック
CLOVER STUDIO



ジーンGene
神の拳を得た男

運命の悪戯と義侠心と下心のはてにゴッドハンドを宿してしまう風来坊。一人上手な性格だが、正義感が強く根は優しい。お金やアイテムを手にすると「I love it!」と漏らす正直者でもある。23歳。





オリヴィアOlivia
ゴッドハンドの守護者

古来からゴッドハンドを守護し続けてきた一族の末裔で、サタン軍団に襲われていたところをジーンに助けられる。彼にゴッドハンドの"一本"を託すが、単純にこき使っているだけという噂も……。19歳。

非情の荒野を震わすは、烈拳 キミは今、

STORY

はるか昔——
魔王サタンの支配を受けようとしていた人間界に、
ひとりの救世主が現れた。
両の腕に神にも等しき力を宿し、徒手空拳をもってサタンを討伐したその男。
人々は彼を畏れ敬い、こう呼んだ——GOD HAND（ゴッドハンド）と。

時は流れ、再び暴力と退廃の空気が満ち始めた時代。
サタン復活を目論む悪魔たちは、宿敵とも言うべきゴッドハンドを我がものにするために、
ゴッドハンド狩りという地獄の一大キャンペーンを展開していた。

そんな中、口は達者だが腕っぷしが伴わない青年ジーンは、
謎の女オリヴィアとの偶然の出会いから伝説のゴッドハンドの一本をその右腕に宿してしまう。
運命に導かれるように、サタン軍団に孤独な戦いを挑むジーン。

今、伝説のゴッドハンドが、非情の荒野を激震させる！

ゴッドハンドがナンボのもんじゃい！
我らがサタン四天王

ゴッドハンド抹殺、そしてサタン復活を目論む極悪四人衆。
しかし、衝動的な暴力はあまり好まず、作戦会議を行ってから事に臨むような、
妙なまじめさがあったりもする。

ベルーゼ

四天王のリーダー的存在。冷静沈着だが、人間に対して異常なほどの敵意を燃やしている。

デビルハンド（アゼル）

左腕に"もう一本"のゴッドハンドを宿す男。オリヴィアと何かつながりがあるらしい。

デビルハンドと呼んでもらおうか

神の拳を宿した男。
一発！
救世主誕生を目撃する！

承知

シャノン

筋金入りのサディスト。快楽のためには手段をいとわない、まさに「悪魔のような女」。

エルヴィス

豪腕で大食い、そして大の女好き。愚直かつシャイな性格と、悪魔のくせに憎めない男。

GOD HAND OFFICIAL GUIDE BOOK

ゴッドハンド オフィシャル ガイドブック

CONTENTS

ゴッドシステム&テクニック

ゴッドスキル大百科

サタン軍団オールスターズ

ゴッドステージ攻略

ゴッドデータファイル

シャノン様のサタン占い



ア・ナ・タの運勢占っちゃうわ

好きなページを開いて、ページ隅のスロットの絵柄をチェック！ 今日の運勢がわかるわ。3回開いて絵柄が揃ったら効果100倍!?

- 7：今日のアナタはメチャクチャついてる！ 神も悪魔も目じゃないわ!!
- 好きな人からいきなり告白されちゃうかも!? 恋愛運がぐ〜んと急上昇！
- BAR：金運超アップ！ でも、お金がすべて……なんて口が裂けても言えないわ！
- 仕事運にめぐまれそうな一日。冷静な判断力でテキパキこなすのよ！
- ちょっと意地悪な気分。こんな日は思いっ切り遊んでストレス発散よ！
- 健康運に注意！ 油断しているとエルヴィスみたいに余分なお肉が……!?
- 対人関係に気を付けて！ そろそろだれかさんの爆弾が破裂しちゃうかも!?
- 不用意な一言は禁物！ つい魔が差して……なんて言い訳は通じないわ。
- 超バッドな一日かも。こんなときは『GODHAND』をプレイして気分転換！



これが荒野を生きぬく掟！

ゴッドシステム&テクニック

多彩なアクションが用意されたシステムと戦い抜くためのテクニックを解説。

SYSTEM & TECHNIQUE

操作とゲームランク

まずはゲームを楽しむための予備知識を身に付けよう。

コントローラの操作(DUALSHOCK2)

主人公ジーンのアクションはDUALSHOCK2を操作して行う。特徴的なのは、移動や防御に方向キーを使用せず、左右のスティックを使うこと。独特な操作方法となっているので注意が必要だ。各スティックやボタンの役割をしっかり覚えて、ゲームをスムーズに進められるようになろう。



ゲームランクについて

本作のゲームモードは、イージー、ノーマル、ハードの3種類が用意されている。ゲームスタート時に好みのモードを選ぶことができるが、ハードモードはノーマルモードを一度クリアしないと選択できなくなっている。ゲームモードによる難しさの違いは下記のとおりだ。



はじめてのプレイで選択できるのは「イージー」と「ノーマル」だけ。イージーモードでも十分歯ごたえがある。

3種類のゲームランクの違い

EASY	NORMAL	HARD
・ゴッドリールストックが3個(最大6個) ・難度レベルがLv2までしか上がらない ・敵から受けるダメージがNORMALの2/3 ・テンションゲージの上昇率がNORMALの1.25倍 ・ランダムアイテムが出現する確率が高い ・敵のHPが規定値の80%	・ゴッドリールストックが2個(最大5個) ・難度レベルはDieまで上昇する ・敵から受けるダメージは規定値どおり ・テンションゲージの上昇率は規定値どおり ・ランダムアイテムが出現率は規定値どおり ・敵のHPは規定値どおり	・ゴッドリールストックが2個(最大4個) ・難度レベルがDieから下がらない ・敵から受けるダメージは規定値どおり ・テンションゲージの上昇率は規定値どおり ・ランダムアイテムが出現率は規定値どおり ・敵のHPが規定値より+20ポイント増加 ・ゴッドリール技の「ゴッド土下座」が使用不可

SYSTEM & TECHNIQUE

画面の見方

画面の見方を理解して主人公の状態を見極めよう。

ゲーム画面の見方

ゲーム画面は主人公ジーンの背中からとらえた視点となっている。基本的に正面に向かって攻撃するので、まずは敵との距離感をつかめるようになろう。また、ライフの残量をはじめとするステータスの情報は画面左下に集まっている。こまめにチェックしてジーンの状態を把握すること。

❶ ライフゲージ
ジーンの体力を示すゲージ。無くなるとゲームオーバー。

❷ ゴッドリールストック
ゴッドリール技の源。技によって使用数が異なる。

❸ テンションゲージ
ゲージが一定量蓄積するとゴッドハンドが解放できる。

❹ 難度レベル
ジーンの行動によってゲーム中に上下する難度。





❺ レーダー
ジーンを中心に周囲の敵を映し出すレーダー。背後の敵の位置を知るのに役立つ。

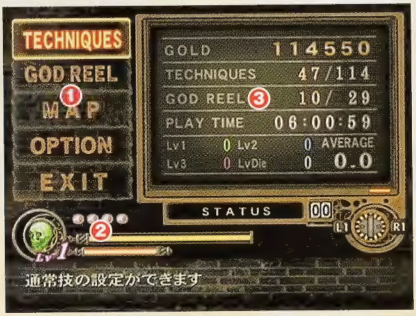
❻ 所持金
現在所持しているお金。

メニュー画面の見方

ゲーム画面でスタートボタンを押すと、いつでもメニュー画面に切り替えられる。メニュー画面ではジーンが使用する技を組み替えたり、各種ステータスなどの情報を知ることが可能だ。特に技の組み替えはプレイに大きく影響してくるので、状況に応じてこまめに利用していこう。

❶ 各種メニューへ
通常技やゴッドリール技の組み替え、マップの表示、設定の変更などが行える（下記参照）。

❷ キャラクターの状態
現在のジーンのライフやゴッドリールストック、難度レベルなどが表示される。



❸ 情報ウィンドウ
所持金や、持っている通常技とゴッドリール技の数、プレイ時間、難度レベルごとに倒した敵の数と平均値が表示される。また、L1とR1ボタンで「オリヴィアとの思い出」に表示切り替えできる。

各種メニューでできること

TECHNIQUES	各種ボタンやコマンドに使用する通常技を振り分けられる。	GOD REEL	ゴッドリールに組み込むゴッドリール技を入れ替えられる。
MAP	全体マップを表示。現在のステージ（以下ST）が表示される。	OPTION	敵のライフゲージ表示の有無など、各種設定を変更できる。



SYSTEM & TECHNIQUE

通常技

100種類を超える通常技を組み合わせて、自分流のジーンをカスタマイズしよう。

コンボ攻撃と単発技を使い分けろ

ジーンが戦いを組み立てる上で基本となる攻撃が、114種類に及ぶ通常技だ。通常技はいつでも使用可能で、□ボタン連打のコンボ攻撃には4～6種類、△ボタンや×ボタンの単発攻撃は5種類ずつ好きな技を設定できる。続けざまに打撃をたたき込むコンボ攻撃はダメージ効率が高く、敵をピヨらせやすいのが特徴。単発攻撃はガード崩し技やフッとばし技などのヒット効果(P26参照)を持つものが多い。技の性能を吟味して、使う技を設定していこう。なお、新たな通常技を習得するには技アイテムが必要となる。技アイテムは宝箱から拾うかショップで購入すれば入手できる。敵の種類によって有効な技や戦い方も変わるので、うまく使い分けながら全9ステージを戦い抜こう。



□ボタン

すばやいコンボ攻撃を繰り出す。初期状態では4段連係までだが、最高6段連係まで可能。

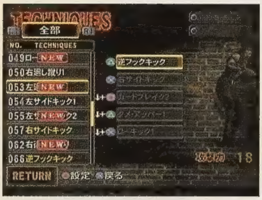


それ以外のボタン

△、×、○ボタンと左スティックの組み合わせで5種類の単発技を繰り出せる。

TECHNIQUESで通常技を組み替えろ

通常技の組み替えはメニュー内のTECHNIQUESで行える。すでに習得済みの通常技から各ボタンに割り当てる攻撃を選んでいこう。このとき技のヒット効果とモーションも確認できる。さまざまな状況に対応できるように、使用目的の異なる通常技を組み込んでいくのがオススメだ。なお、同じ技を複数のボタンに設定することはできない。



入手して未使用の通常技はリストに「NEW」の文字が表示されるので、試してみよう。

コンボ攻撃に設定する技

コンボ攻撃の初段は出が早くけん制に適したものがオススメ。2段目以降はリーチや技のつなぎやすさを考えて設定しよう。フィニッシュとなる技にスキが小さい技を選ぶと、次の行動につなげやすくなる。



コンボ攻撃を入れ替えたら、きちんとコンボがつながるか、闘技場の木人を相手に確認するといい。

単発攻撃に設定する技

単発攻撃には「フッとび」や「浮かし」などヒット効果の異なる技を設定して、あらゆる状況に対応できるようにしたい。なお相手のガードを崩すためにも、ガード崩し技は必ずひとつは設定しておこう。



タメ入力が可能な攻撃は単発攻撃に設定することで、その効果を最大限に活かすことができるのだ。

SYSTEM & TECHNIQUE

スティックアクション

敵の攻撃に対処するには、右スティックで行える回避行動の使い方が重要だ。

右スティックで攻撃を華麗によけろ!

ジーンの移動アクションは、基本的に左右のスティックを使って行う。ここで注意したいのが、敵の攻撃に対する回避動作だ。ジーンはガードをすることができないため、敵の攻撃は基本的に避けるしかない。右スティックの操作で下記の3つの回避アクションが可能だ。それぞれのアクションの特徴を覚えて、ダメージを受けないようにしよう。



右スティックの回避動作は敵の打撃技に有効。つかみ技を振りほどくときは左スティックだ。

スウェー・ダッキング　右スティック↑



無敵時間は短いが連続して避けられるので、相手のコンボ攻撃をかわすのに役立つ。回避するとテンションゲージが上昇する。

避け　右スティック←or→



敵を中心にして側面に回り込むように避ける。無敵時間はほとんど無いが、回避動作が素早い。突進技を避けるのに効果的。

バック転　右スティック↓



後方にバック転するため、間合いを離すのに役立つ。無敵時間も長く、一部の突進技を除いてほとんどの攻撃を避けられる。

特殊な操作で繰り出されるコマンド技

ジーンは特定のコマンドを入力することで、設定している通常技に関係無く、共通のコマンド技を繰り出せる(コマンドは下記を、詳しい性能についてはP38参照)。コマンド技はいずれもフッとばしや浮かしなどのヒット効果があり、通常技のバリエーションに乏しい序盤戦では非常に頼りになる。コマンドを覚えて使いこなそう。



コマンド技の跳び足刀は、リーチが長くホーミング性能が優れているので使い勝手がいい。

コマンド技一覧

右のコマンド技のほかに、ダウンの瞬間にボタンを押すと「受け身」、ダウン中にボタンで「起き上がり蹴り」を出せる。

技名	コマンド	基本攻撃力(※)
跳び足刀	ダッシュ(左スティック↑↑)中に△	10
クロスチョップ	ダッシュ(左スティック↑↑)中に□	15
スライディングキック	ダッシュ(左スティック↑↑)中に×	10
下段廻し蹴り	スウェー・ダッキング(右スティック↑)中に△	8
笑龍拳	敵を高く浮かせた状態で左スティック↓+△	20
空中廻し蹴り	敵を高く浮かせた状態で左スティック↑+△	20
踵落とし	アクションボタン「踏みつけ」表示中に左スティック↑+△ (タメ可)	10
(踵落とし→)蹴り上げ	踵落としを出したあとに△	10

※ステージが進むと攻撃力が増加。

ゴッドシステム&テクニック

SYSTEM & TECHNIQUE

ゴッドリール

愉快な演出と必殺の威力をあわせ持つゴッドリール技で、並みいる強敵を葬り去れ。

リールを回して必勝(必笑)の一撃を繰り出せ

ゴッドリール技とは、画面左下のゴッドリールストックを消費して繰り出す必殺技だ。ストックがある状態でR1ボタンを押すとリールが表示され、これをルーレットのように回して制限時間内に選択する。ゴッドリール技は31種類あり、大きく以下の6タイプに分けられる。消費ストック数は1～3つで、通常技のように入手した技の中から最大10個まで設定可能。これに「スカ」と「ゴッド土下座」を加えたものがリールの目となる。



ド迫力の跳び蹴りからキンテキまで種類はさまざま。見た目は笑えるものでも効果絶大。

ゴッドリール技のタイプ

直進技	範囲技	回復
単体技	遠距離攻撃	特殊



回転させすぎて目当ての技が出せないときは、⊗ボタンで攻撃をキャンセルするといい。

発動までの時間の経過に注意せよ

R1ボタンでリールが表示されている間も、ゆっくり時間が流れている。敵のそばで悠長にリールを回していると攻撃を食らう危険があるので、急いで回そう。ただし、敵に接近しないと選べないものもある。発動すれば完全無敵だ。





リール表示中に敵の攻撃を食らうと思ったら、×ボタンでキャンセルだ。

ストックを増やしてすべての技を使いこなせ

初期状態でジーンが使用できるゴッドリール技は全部で8種類だが、技アイテムを入手することでバリエーションがどんどん増えていく。しかし、ノーマルモードでは初期状態のゴッドリールストックがふたつしかなく、そのままではストックを3つ消費するゴッドリール技が使えないのだ。そこでショップでパワーアップアイテムのゴールドプレートを購入し、ストック数を増やそう。ストック数が増えるほど強敵との戦いが有利になる。ショップでは最大で3つ分ストックを増やすことが可能だ。



終盤のステージのボスはいずれも強力。ストック3個使用のゴッドリール技に頼る場面が、どうしても多くなるのだ。



ショップのパワーアップアイテムを購入すればゴッドリールストックを増やせる。できるだけ早めに増やしておこう。

SYSTEM & TECHNIQUE

ゴッドハンド

テンションゲージを溜めて本当の必殺技、ゴッドハンドを解放せよ!

無敵のラッシュで殴って殴って殴りまくれ

R2ボタンでゴッドハンドを解放すると、ジーンが完全無敵状態になる。解放にはテンションゲージ120ポイントが必要。これはちょうど初期状態でのMAX値にあたり、解放可能なときはテンションゲージがオレンジ色になる。解放中は無敵状態に加えて、通常技とスティックアクションのスピードがアップ。一度攻撃をヒットさせれば、敵を棒立ちにさせたまま連続でラッシュをたたき込める。ボスや悪霊が相手でも大ダメージを与えた上でピヨリが狙える可能性が高いので、難所を突破する奥の手として活用しよう。ただし、あまり温存しすぎるのも考えもの。テンションゲージを溜める方法はいろいろとあるので、ピンチを迎える前に積極的に解放していこう。



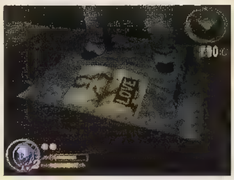
ゴッドハンドの解放中はジーンが完全に無敵状態になる。ひたすらコンボ攻撃をたたき込め。



画面左下のテンションゲージがオレンジ色にならないと、ゴッドハンドは発動できない。

テンションゲージが増加する条件

テンションゲージはアイテムのテンションカードを入手することで増やせるほか、ジーンの行動によっても増えるようになっている(条件と増加量は下記参照)。またパワーアップカードを入手すれば、テンションゲージの量に関係無く、一定時間攻撃力が1.5倍になる。



ゲージはSt2のエルヴィスの銅像の足下を見たり、St4のイベントでおねえさまを助けることでも増加。

敵にダメージを与える

攻撃の種類	増加量
ジャブ系(※1)	0.8
その他通常技(※1)	1.5~3.0
社長パンチ(※1)	16.0
踏みつけ(※1)	0.4
ボコる(※1)	0.5
スープレックス	10.0
杭打刑	10.0
毒針スペシャル	0.5×蹴った回数+1
コブラツイスト	1.0×締め付けた回数+1
お仕置き	0.5×叩いた回数+1
ゴリラ投げ	10.0
ベルーゼボコる	1.0×指の回転数

※1:カウンターヒット時は難度レベルで増加量が変化。Lv1~3は4.0、Dieは1.0が追加。

敵からダメージを受ける

増加量=ダメージ/プレイヤー最大HP×10(※2)

※2:増加量は最大10.0まで。

敵を挑発する

難度レベルLv1~3時は12.0
難度レベルDie時は6.0

スウェー・ダッキングで避ける

避けた回数	増加量
1回目	1.5(※3)
連続で回避した場合	0.5(※3)

※3:難度レベルDieの場合は0.5倍になる。

SYSTEM & TECHNIQUE

アクションボタン

敵にスペシャルアクションをたたき込んで、一気に大ダメージを与えろ。

すばやい判断力を武器に大技を決めろ!

バトル中に特定の条件を満たすと、「◉ ボコる」などの入力ガイドが表示されることがある。これが「アクションボタン」だ。表示中に入力に成功すると、専用の大技を決めたり、敵の攻撃を回避したりできる。アクションボタンの多くは、敵に連続でダメージを与えてピヨらせることで発生する。



敵に続けざまにダメージを与えるとピヨリ(気絶)状態にできる。アクションボタンを決めるチャンスだ。

ステージごとのダメージ補正

ST1	100%	ST5	180%
ST2	120%	ST6	200%
ST3	140%	ST7	220%
ST4	160%	ST8	240%

アクションボタン技一覧

踏みつけ

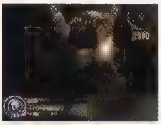
条件	敵がダウンした近くで◉ボタン(一部巨大ボスを除く)				
攻撃力	5×攻撃回数	補正	○	連打	○



敵の上から連続で踏みつけ、ボタン連打で踏む回数がアップする。左スティックの上下を入力すると、入力方向に応じて踏みつけ攻撃の種類とカメラの視点が変わる。

スープレックス

条件	ブロタイプ、チンピラタイプのピヨリ中に◉ボタン				
攻撃力	50	補正	○	連打	—



敵の背後に回りスープレックスを決める。敵はダウン状態になるが、倒した場合は地面に突き刺さる。一部の敵のつかみ技を返したときもこの技になる。

毒針スペシャル

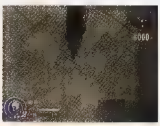
条件	デブタイプのピヨリ中に◉ボタン				
攻撃力	8×攻撃回数+20	補正	○	連打	○



両手で顔面をつかんで膝蹴りをたたき込み、最後にDDTで締める。◉ボタンを連打することで、膝蹴りによる攻撃回数を増やすことができる。

杭打刑

条件	チビタイプのピヨリ中に◉ボタン				
攻撃力	50	補正	○	連打	—



踵落としで敵を地面に打ち込み、一定時間地面から頭だけが出た状態になる。この状態はダウン状態と同じで、そのまま踏みつけを決めることが可能だ。

コブラツイスト

条件	ヤセタイプのピヨリ中に◉ボタン				
攻撃力	8×攻撃回数+20	補正	○	連打	○



コブラツイストで敵を締め上げ、最後に強く締めつけてフィニッシュ。攻撃後は敵を背後から攻撃するチャンス。◉ボタン連打で締めつける回数が増える。

お仕置き

条件	女タイプのピヨリ中に○ボタン				
攻撃力	6×攻撃回数+20	補正	○	連打	○



敵を小脇に抱えて尻を平手でたたきまくる。最後に強く引っぱたき、背後に吹き飛ばしてフィニッシュ。◉ボタンを連打すると、尻をたたく回数が増える。

ゴリラ投げ

条件	ゴリラーマスク、ゴリラーマスクタイガー、レスラータイプのピヨリ中に○ボタン				
攻撃力	100	補正	○	連打	—



敵の背後に回り、両腕をホールドしてスープレックスを決める。使える敵は限定されるが、ほかのアクションよりも攻撃力が高い。攻撃後、敵はダウン状態になる。

ボコる

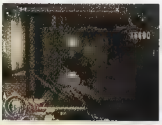
条件	レーダータイプ、ボスタイプ、悪霊タイプのピヨリ中に◎ボタン				
攻撃力	3×攻撃回数+20	補正	○	連打	○



目にも止まらぬ早さで無数のパンチまたはキックをたたき込み、吹き飛ばし攻撃でフィニッシュする。◎ボタンを連打すると、攻撃回数がアップする。

ボコる(エルヴィス変身後専用)

条件	エルヴィス変身後のピヨリ中に◎ボタン				
攻撃力	10×攻撃回数+30	補正	—	連打	○



エルヴィス変身後の頭上に乗り、顔面をパンチで殴打する。◎ボタン連打で攻撃回数が増加。攻撃終了後は、変身後エルビスが正面に立った状態になる。

ボコる(シャノン変身後専用)

条件	シャノン変身後のピヨリ中に◎ボタン				
攻撃力	10×攻撃回数+30	補正	—	連打	○



シャノン変身後本体の胸ぐらをつかみ、右パンチを連打する。最後に強く殴ってバック転で離れた位置に着地。◎ボタン連打で攻撃回数が増える。

ボコる(ベルーゼ変身後専用)

条件	ベルーゼ変身後のピヨリ中に◎ボタン				
攻撃力	20×攻撃回数	補正	—	連打	○



トンボの目を回させるように指をぐるぐる回転させて、最後に吹き飛ばす。指の回転数によってダメージが変化。◎ボタンを連打すれば回転数を増やせる。

ボコる(サタン専用)

条件	サタンのピヨリ中に◎ボタン				
攻撃力	20×攻撃回数+200	補正	—	連打	○



ピヨり状態のサタンの顔面にパンチを連打し最後に強く殴ってフィニッシュ。◎ボタンを連打すると攻撃回数がアップする。攻撃後はサタンが目を覚ます。

トドメ

条件	悪霊タイプが残りHP1でピヨったときに◎ボタン				
攻撃力	10	補正	○	連打	—



指をチョンと突き出し、敵を爆発させる。悪霊タイプがピヨリ状態でなおかつ残りHPが1、という非常に限定された状況でしか出せないボタンアクション。

カウンター(悪霊専用)

条件	悪霊、悪霊（赤）が背後からつかみ攻撃を仕掛けたときに◎ボタン				
攻撃力	50	補正	—	連打	—



悪霊タイプがジーンの背後からつかみ技を仕掛けてきたときにのみ発生する反撃アクション。オーバーヘッドキックのように背後の悪霊を蹴って吹き飛ばす。

カウンター(ザコチビノーマル専用)

条件	バクダン男が背後から千年殺しを仕掛けたときに◎ボタン				
攻撃力	50	補正	—	連打	—



バクダン男のつかみ技に対する反撃アクション。反撃の流れはカウンター(悪霊)と同じで、蹴り上げで攻撃して吹き飛ばす。入力タイミングはシビアだ。

カウンター(デビルハンド専用)

条件	デビルハンド(アゼル)のつかみ技を食らったときにいずれかのボタン				
攻撃力	?	補正	?	連打	○



アゼルのつかみ技を食らったときに、すばやく◎ボタンを連打すれば反撃してボコる返すことが可能。ただし、少量ながら一定のダメージは受けてしまう。

カウンター(サタン専用)

条件	サタンがHP半分以下で繰り出してくるブレス攻撃にあわせて◎ボタン				
攻撃力	200	補正	—	連打	—



サタンのブレスに対して、顔の近くまでジャンプで間合いを詰めてアゴを蹴り上げる。カウンターに成功するとサタンが一定時間ピヨりやすくなる。

回避(シャノン変身後専用)

条件	シャノン変身後がかち上げ攻撃を仕掛けたときに◎ボタン				
攻撃力	0	補正	—	連打	—



シャノン変身後のかち上げ攻撃をかわし、腹の下を潜って背後に回り込む。成功後はシャノン変身後がしばらく背を向けたままなので一方的に攻撃できる。

回避(ゴリラーマスク専用)

条件	ゴリラーマスク、ゴリラーマスクタイガーにつかまれた後にいずれかのボタン				
攻撃力	50	補正	—	連打	—



ゴリラーマスクタイプのボディプレスを横転で回避する。表示されたアクションボタンをすばやく押せば成功する。入力が早過ぎると失敗してしまうので注意。

SYSTEM & TECHNIQUE

難度レベル

ステージクリアボーナスにも大いに関係する「難度レベル」の秘密を大公開。

ジーンが強ければ強いほど敵も強くなる!?

本作ではゲーム開始時に選ぶゲームモードとは別に、ジーンの行動によってリアルタイムに難度が変化していく。これが画面左下のドクロアイコンで示される難度レベルだ。難度レベルは、Lv1→Lv2→Lv3→Dieの4段階で難しくなっていく。レベルによって敵の強さが大きく変わってくるので、レベルに応じた闘い方を身につけよう。



難度レベルが高ければ高いほど敵の攻撃パターンが増え、積極的に攻撃を仕掛けてくる。

難度レベルによる敵の行動の変化

Lv1



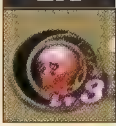
敵の動作が全体的に鈍く、攻撃やガード、回避もあまり行ってこない。集団でいるときも正面からひとりが近寄ってくるだけ。敵から受けるダメージも攻撃力の60%で済む。

Lv2



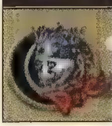
敵の攻撃パターンが増え、ジーンの正面と側面から同時にふたりまで襲ってくる。また、つかみ技を振りほどく難度が少し上昇する。敵から受けるダメージは攻撃力の80%。

Lv3



敵が積極的にガード、回避、反撃を行い、あらゆる方向から同時に3人まで襲ってくる。また、リールの中のスカが1つ増える。敵から受けるダメージは攻撃力の100%だ。

Die



敵の動きがLv3以上にいやらしくなるほか、攻撃速度が増す。ガード時間が非常に短くなり、ダウンさせにくいのでかなり手強い。敵から受けるダメージは攻撃力の120%だ。

難度レベルを調整してスムーズにプレイ!

ジーンの行動が難度レベルに影響を与える条件とゲージ変動量は右の表のとおり。難度レベルのゲージ量は1000ポイントとなっており、Lv2のみ2000ポイントを境に上下する。ただし、難度レベルが大きく上下するのはノーマルモードだけで、イージーモードではLv2までしかレベルが上がらず、ハードモードではDie以下に下がらない。



ちなみにゴッドリール技のゴッド土下座を使えば、Lv1に下げられる。

難度レベルが上下する条件と数値

	条件	数値（※）
上昇	ジャブ系で敵にダメージを与える	+4
上昇	中パンチ系で敵にダメージを与える	+12
上昇	中キック系で敵にダメージを与える	+16
上昇	大攻撃系で敵にダメージを与える	+24
上昇	敵のガードを崩す	+100
上昇	挑発する	+250
上昇	アクションボタン技を決める	+100
上昇	スウェー・ダッキングで避ける	+50
上昇	敵の近くで避け、バック転する	+15
上昇	コマンド技を使用する	+20
下降	死亡する	-1000
下降	敵につかまれる	-320
下降	ダメージを受ける（通常）	-160
下降	ダメージを受ける（フッとび）	-320

※数値が＋の場合：Lv1時は1.5倍、Lv2時は1.2倍、Lv3時は1.0倍、Die時は0.8倍の倍率がかかる。－の場合：各レベルともに等倍（サタン戦のみ0.8倍）。



SYSTEM & TECHNIQUE

悪霊

倒した敵から出現する悪霊は、プレイヤー泣かせの強敵。出現法則や特徴を解説。

油断大敵!! 冥界から現れる強敵

「悪霊」は特定の敵を倒すか、ボス以外の敵を倒すとランダムで出現する。4種類の悪霊はいずれも移動速度が早く攻撃力も高い強敵だ。ゴッドハンドなどで一気に倒そう。ランダムで出現する悪霊の出現率はザコ系が1/32、リーダー系が1/18で、倒した後は7人の敵を倒すまで出現しない。同時に登場する悪霊は原則として1体のみだが、難度レベルがLv3以上のときは2体まで出現する。



HPが少ないときに悪霊が出現すると危険。ゴッドリール技やゴッドハンドの余力を残しておこう。



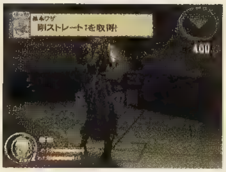
悪霊は4種類あり、それぞれ異なる攻撃を仕掛けてくる。特に中盤以降に登場する大悪霊は強敵だ。

ステージによる出現する悪霊の種類

ステージ1:悪霊(Dieの場合は悪霊(緑)が出現)
ステージ2:悪霊と悪霊(緑)がランダムで出現
ステージ3以降:悪霊/悪霊(緑)/悪霊(赤)がランダムで出現
ステージ5以降:Lv3以上の場合、すべての悪霊がランダムで出現

悪霊を倒して通常技をゲットせよ!!

悪霊を倒すと、70%の確率で通常技アイテムが入った宝箱が、30%の確率で金コインが出現する。通常技アイテムはステージによって候補が決まっており、未習得の技がランダムで出現する。なお、最終ステージのサタン戦で出現する悪霊はパワーアップアイテムを落とす(詳細は下表参照)。



悪霊から通常技を入手できれば、サイフの節約になる。入手の可能性のある通常技の購入は後回しだ。

悪霊から獲得できる可能性がある通常技(カッコ内は購入時の価格)

ST 1	剛ストレート1(2000)/エルボー(4000)/左チョップ1(5000)/左裏拳1(4000)/下段廻し蹴り(9000)/右フック1(2000)	ST 2	ワンツーパンチ(5000)/酒打拳1(6500)/回転エルボー1(5000)/右アッパー1(2000)
ST 3	カンガルーキック(9000)/バックヒザ狙い(9000)/逆フックキック(10000)/左ショート・ニー(5000)/右サイドキック(6000)	ST 4	右チョップ2(10000)/左チョップ2(9000)/右フック2(5000)/寸剄(10000)/片手倒立脚(11000)
ST 5	酔酒右拳(10000)/十字通背(10000)/剛ストレート2(8000)/ガードブレイク2(8000)/マッハジャブ1(15000)	ST 6	パンチラッシュ・電(14000)/回転エルボー2(8000)/ビートナックル1(11000)/右後廻し蹴り(13000)/連環腿(9500)
ST 7	左裏拳2(7000)/右フック3(8000)/パンチラッシュ・射(18000)/酔拳運落(10000)/左サイドキック2(10000)	ST 8	寸剄・改(22000)/ビートナックル2(14000)/回転エルボー3(11000)/擺蓮跳脚(10000)/J・ニー(13000)

サタン戦の悪霊が落とすアイテム出現率	
	チェリー(20%)/オレンジ(20%)/バナナ(9%)/イチゴ(1%)/ドクロカード銀(9%)/ドクロカード赤(21%)/テンションカード(10%)/パワーアップカード(10%)





SYSTEM & TECHNIQUE 武器

強力無比な武器を活用すれば強敵との戦いも楽勝。すべての武器を使いこなせ。

世紀末を生き抜く正しい武器の使い方

ジーンが使える武器は18種類。ステージ内の木箱やタルに入っていたり、武器を持った敵を倒して手に入れられる。武器の近くで◎ボタンを押せば拾い、□ボタンで弱攻撃、△ボタンで強攻撃、×ボタンで武器投げの3種類の攻撃が繰り出せる。いずれも敵にガードされることが無く、非常に強力だ。ここで注意したいのは、武器には耐久力が設定されていること。攻撃するたびに弱攻撃は10ポイント、強攻撃は15ポイントずつ耐久力が減少し、0で壊れる。武器投げは敵や障害物に当たると一発で壊れるので、耐久力が0になる直前まで敵を殴り、最後に投げるのが賢い使い方だ。



武器による攻撃はリーチ・攻撃力ともに強力。殴ってから壊れるまえに投げつけるのが正しい使い方だ。



ザコやリーダークラスの敵は落ちている武器を拾うこともある。危険なので奪われないようにすること。

それぞれの武器が持つポテンシャルは

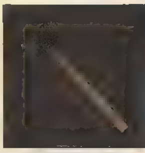
武器はそれぞれ、攻撃力、耐久力、リーチ、攻撃方法が異なる。攻撃力が高ければそれだけ強力だが、武器のリーチや振り方によって使い勝手が大きく変わるので、個々の特徴を理解することが重要だ。なお、武器の攻撃力はステージごとに補正がかかり、ステージを進むほど威力が上がる。

ステージごとのダメージ補正率

ST1	100%	ST5	180%
ST2	120%	ST6	200%
ST3	140%	ST7	220%
ST4	160%	ST8	240%

武器データの見方

耐＝武器耐久力　弱＝弱攻撃力　強＝強攻撃力　投＝投てき攻撃力　敵＝敵が拾うかどうか（拾う敵はノーマルとノーマルリーダーの2種）



ハンマー

耐	弱	強	投	敵
100	20	40	70	○

長い柄のついたハンマー。意外にも振りが素早く軽快に攻撃を繰り出せる。攻撃力と耐久力は標準的な性能だ。



鉄パイプ

耐	弱	強	投	敵
120	15	30	53	○

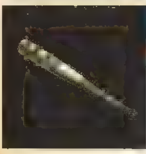
古びた鉄パイプ。攻撃力は低いが、耐久力の高さが魅力。攻撃モーションはハンマーと同じで使い勝手はいい。



角材

耐	弱	強	投	敵
90	25	50	88	○

リーチのある角材。耐久力は若干低いが攻撃力が高め。出現頻度が高いので、見つけたら積極的に活用していこう。



金棒

耐	弱	強	投	敵
150	30	60	105	○

主に金棒男から入手できるトゲ付き金棒。パラメータが総じて高く強力な武器だ。敵に奪われないように要注意。



松明

耐	弱	強	投	敵
40	20	40	70	○

燃え盛る松明。一部のザコ敵が持って登場する。6ステージでは仕掛けを解くためにも必要。耐久力は低い。



電磁警棒

敵 ○

耐	弱	強	投
90	30	60	105

ヒットするたびに電撃エフェクトが発生。基本的な性能的は金棒と同じだが、よりピヨらせやすいという特徴がある。



ハリセン

敵 ○

耐	弱	強	投
150	4	8	14

闘技場にのみ登場する。耐久力は高いが、攻撃力は通常技並み。拾うと敵が笑い出すので、攻撃のチャンスだ。

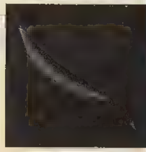


槍

敵 ×

耐	弱	強	投
80	50	100	175

大悪霊を倒すと落とす巨大な槍。前方を突き刺す専用のモーションで攻撃する。攻撃力が非常に高い。



ヤセの刀

敵 ×

耐	弱	強	投
100	50	100	175

ターバン男を倒すと落とす刀剣。パラメータが総じて高い最強クラスの武器。モーションはハンマーと同じだ。

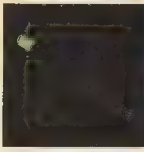


先生の刀

敵 ×

耐	弱	強	投
100	50	100	175

先生が落とす日本刀。モーションは専用のもので、両手で構えて振り下ろす。振りはやや遅いが攻撃力は抜群。



街灯

敵 ×

耐	弱	強	投
60	30	60	105

地面から引き抜いて使う街灯。2ステージの巨大クレーンは、この武器を活用することですばやく破壊できる。



燭台

敵 ×

耐	弱	強	投
60	20	40	70

6ステージに登場。パラメータは低めだが、振りが素早いので使い勝手がいい。敵が多い場面で特に有効だ。

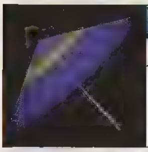


パラソル

敵 ×

耐	弱	強	投
60	20	40	70

地面に刺さったパラソル。3ステージに登場。燭台と同じ性能を持つ。回避能力の高い敵との戦いに役立てよう。



和傘

敵 ×

耐	弱	強	投
60	20	40	70

和風の傘で、燭台やパラソルと同じ性能を持つ。弱攻撃を5回当てて、最後に投げつけるのがお得な使い方。



バス停

敵 ×

耐	弱	強	投
90	20	40	70

街灯などに比べると耐久力が高い。3ステージのゴリラーマスク戦に登場。急いで引き抜いて先手を奪おう。



鉄格子

敵 ×

耐	弱	強	投
90	30	60	105

6ステージに登場。先に進むために引き抜く必要があるが、武器としても強力。攻撃力と耐久力が高い。

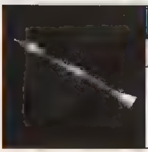


骨

敵 ×

耐	弱	強	投
1	1	2	3

6ステージで毒チワワを呼ぶために必要。攻撃力が1しかなく武器としての使用には不向き。何個でも拾える。



ロケラン

敵 ×

耐	弱	強	投
90	15	30	53

武器投げで1回だけ攻撃力500のロケランを撃てる。爆風の攻撃力は80。発射後はハンマーと同じように使える。

箱やタル、ドラム缶も立派な武器になる!

ステージに設置している木箱、タル、ドラム缶は近くで◎ボタンを押すとかついで持ち運べる。運んでいる間は移動など一部のアクションしか行えないが、⊗ボタンで敵に投げつけられる。攻撃力がそこそこ高く、遠距離から先手を取れるので活用しよう。

攻撃力

箱、タルの攻撃力	30
ドラム缶の攻撃力	80



木箱やタルを投げて壊した場合も、アイテムが出現する可能性はあるのだ。

SYSTEM & TECHNIQUE

アイテム

敵や木箱から落ちるアイテムは多くがランダムだ。出現法則と効果を知っておこう。

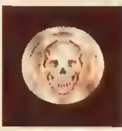
アイテムが出るかどうかは運次第!?

敵を倒したり、木箱やタルなどを破壊すると、ゴールドや食べ物などのアイテムが出現することがある。アイテムも悪霊と同じく、固定のものとランダムのものがある。ランダムアイテムはノーマルランクの場合、敵や障害物から20%の確率で出現。アイテムごとの出現率に沿って中身が決まる(下記参照)。また、出現しなかったときも再度抽選が行われ、敵からは銅コインが、木箱などからはゴールド袋小が出現する可能性がある。基本的に運任せの要素が強いので、なるべく固定アイテムだけで立ち回れるよう心がけよう。



確実に出現するアイテムの位置を覚えておくことが攻略のポイント。

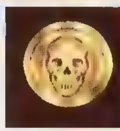
ランダムアイテム一覧

銅コイン


+200G(触れるだけで獲得できる)

銀コイン

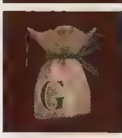

+1000G(触れるだけで獲得できる)

金コイン


+2000G(触れるだけで獲得できる)

金塊


+3000G(触れるだけで獲得できる)

ゴールド袋小


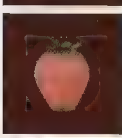
+200G(触れるだけで獲得できる)

ゴールド袋中

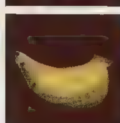

+500G(触れるだけで獲得できる)

ゴールド袋大

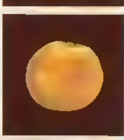

+1000G(触れるだけで獲得できる)

イチゴ


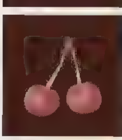
HP100%回復(満タン時は1000G)

バナナ


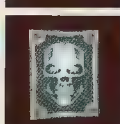
HP50%回復(満タン時は500G)

オレンジ


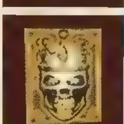
HP30%回復(満タン時は200G)

チェリー


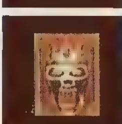
HP20%回復(満タン時は100G)

ドクロカード銀


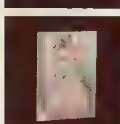
ゴッドリール1つ回復(満タン時は300G)

ドクロカード金


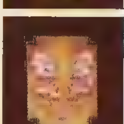
ゴッドリール2つ回復(満タン時は700G)

ドクロカード赤


ゴッドリール3つ回復(満タン時は1500G)

テンションカード


テンションゲージを120回復(満タン時は1000G)

パワーアップカード


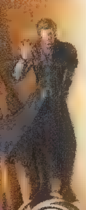
15秒間、打撃技の攻撃力が1.5倍になる

アイテムの出現率について

アイテムの出現確率は次のようになっている。

お金系25%／**回復系**37.5%／**ドクロカード**26.25%／**テンションカード**3.75%
パワーアップカード7.5%(ただし、近くに敵がいないときは回復系かドクロカードになる)

ゴッドシステム&テクニック





SYSTEM & TECHNIQUE

ショップ

エリアをクリアするたびに立ち寄れるショップで、ジーンを強化していこう。

サイフを上手にやりくりしてパワーアップ!?

ステージ内のエリアをクリアすると、次のエリアに進むまえにショップに立ち寄れる。ショップでは通常技やゴッドリール技に加えて、ジーン自身の性能強化につながるパワーアップアイテムが購入可能。いずれも戦闘に役立つものばかりだが、所持金と相談しどれを購入するか考えよう。



パワーアップアイテムは、ほかでは手に入らない貴重なアイテムばかり。ジーンをパワーアップさせよう。

ショップで買えるもの

通常技



ステージが進むほど、より強力な通常技が並ぶ。売却もできるので、使わないものは資金に換えよう。

ゴッドリール技



通常技と同じく、ストーリーの進度に応じて品ぞろえが充実していく。技のタイプを重視して選ぼう。

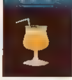
パワーアップアイテム



ジーンの基本性能を高めてくれるアイテム。ゲーム序盤ではこれをそろえて、戦力を底上げしたい。

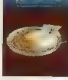
パワーアップアイテム一覧

ミックスジュース　価格 9000／12000／15000／18000G



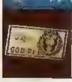
ライフ最大値が20ポイント増加。購入時はライフが全快復するというオマケつき。

チワワカレー　価格 10000／15000／20000／25000G



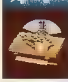
テンションゲージ最大値が30ポイント増加。ゴッドハンドが使いやすくなる。

ゴールドプレート　価格 15000／30000／30000G



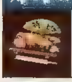
ゴッドリールストック＋1。最低ひとつは買わないと、ストック3の技が使えない。

寿司(並)　価格 5000G



コンボ攻撃の攻撃回数を＋1する。オマケでローキック1の技アイテムをもらえる。

寿司(特上)　価格 10000G



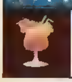
コンボ攻撃の回数を＋1する。寿司(並)を買うと販売される。オマケは左廻し蹴り。

トロピカルジュース　価格 18000／24000／30000G



ライフ最大値が40ポイント増加。ミックスジュースより効果が倍で値段も倍。

ゴッドジュース　価格 70000G



ライフ最大値が60、テンションゲージ最大値が30ポイント増加する究極のアイテム。



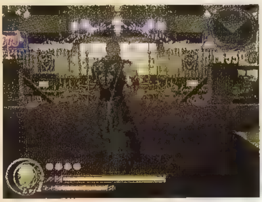
SYSTEM & TECHNIQUE

カジノ

カジノはハイリスクハイリターンな真剣勝負の場。一攫千金を夢見てチャレンジ!

カジノで遊べる4種類のギャンブル

カジノはエリアをクリアすると行けるレジャー施設内にある。ショップと闘技場も同じ敷地にあるので、徒歩で移動可能だ。カジノには4種類のゲームがあり、勝利できればショップでの購入資金を増やせる。ジーンを早めに強化できれば戦いが楽になるだけでなく、カジノでしか入手できない技もある。楽しみながらお金を増やそう。



カジノホールは豪華そのもの。巨大なフロアに人影はまばらだが、ジーン以外の客もいる。

ポーカー

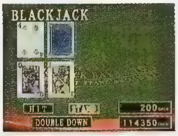
プレイスポット　カジノホール1階左側



5枚のカードで役をそろえるワンチャンスポーカー。役ができると配当を2倍にするボーナスゲーム「BIGorSMALL」にチャレンジできる。

ブラックジャック

プレイスポット　カジノホール1階



手札の合計を21に近づけるゲーム。ディーラーの手と比較しながらカードを引こう。21を超えるとバーストして負けになるので引き際も重要。

スロット

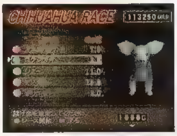
プレイスポット　カジノホール2階／3階



3つのリールの出目で役をそろえるスロット。最大3ラインまで賭けられる。3階のスロットは、所持金が100000G以上なければ遊べない。

チワワレース

プレイスポット　ショップ内右側カウンター



5匹のチワワが争うレース。1着を当てれば、賭け金にオッズをかけた賞金が支払われる。ST2をクリアするまで遊べない。

敷居の高さがモットー!?　カジノ内のルール

カジノのゲームは、ステージが進むにつれてより高いレート（賭け金）で遊べるようになる。スロットを除く3種類のゲームは5ステージをクリアすればレートが最大になるので、一気に大金を稼ぎたいなら6ステージまで進めてから挑戦しよう。なお、カジノホールにいるほかのお客さんを攻撃すると、屈強な用心棒とのバトルが発生する。



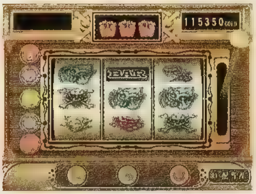
カジノの用心棒はかなり強敵な上、勝利しても得るものが無い。ほかの客に因縁を付けるのはやめよう。

レートごとのプレイ条件

ポーカー	100G／300G（最初から）、500G（3ステージクリア後から）、1000G（5ステージクリア後から）
ブラックジャック	300G／500G（最初から）、1000G（3ステージクリア後）、2000G（5ステージクリア後から）
スロット	100G（最初から）、300G（100,000G以上所持している）
チワワレース	500～1000G（2ステージクリア後から）、500～2000G（5ステージクリア後から）

スロットの違いについて

スロットは2階と3階に1台ずつあるが、この2台の違いはレートだけではない。リールの出目や当選確率が異なるほか、3階のスロットは目押しが可能。フィーバーチャンスもあり、よりプレイヤーの腕が問われる、ギャンブル性の高いマシンなのだ。なお、プレゼントの絵柄がそろうと景品交換券をもらえ、ホール1階の宝箱と交換できる。



スロットは一度に3クレジットまで賭けられる本格派。3階のマシンは目押しが可能だ。

スロットのアタリ目と賞金

アタリ目	賞金(1階)	賞金(2階)
777	10000	50000
エルヴィス	700	3000
プレゼント	景品交換券	景品交換券
バクダン男	700	3000
BAR	5000	10000
プチデビル		フィーバー※1
ベルーゼ	700	3000
ドクロ		ハズレ※2
シャノン	700	3000

※1：目押し可能。フィーバーが10回まで継続し、アタリ目の確率が2倍になる。
※2：目押し可能。そろうとフィーバー・リーチがリセットされる。

2階のスロットよりも3回のスロットのほうがハイリスクハイリターン。目押しに自信があれば、効率的に大金を稼げる。

景品交換券の交換も運次第!?

ホール1階の一番奥にある宝箱は、スロットで手に入る景品交換券と引き替えに開けられる。ただし、運次第ではハズレを引くこともある。なお、当たりの中身は、1～3ステージが「パンチラッシュ・快」、4ステージ以降は、「パンチラッシュ・快」→「跳び三段蹴り」→「ディスク(ジュークボックスで使用可能)」→「ゴッドチャージ」→「真・ゴッド瞑想」→「真・ゴッドチャージ」の順にもらえる。

景品交換の確率

箱の中身	当選確率
当たり	5/10
金塊	3/10
金コイン	1/10
風船（ハズレ）	1/10



宝箱の後ろには用心棒がにらみを利かせる。景品交換券が無いと、宝箱は開けられない。

闘技場とスパーリングで己を鍛え上げろ

カジノホールの隣には、強者たちが集う闘技場がある。左の受付は木人を相手に技の練習ができるスパーリングエリアで、右の受付は闘技場を舞台にしたミッションバトル。ミッションはクリアすれば一度だけ賞金をもらえる。失敗してもリスクは無いので、気軽に腕試しをしてみよう。



闘技場のミッションは、全51種類。終盤のミッションは、2周目でなければプレイできない。

ミッションの出現条件

ミッション	出現条件	ミッション	出現条件
01～06	ST1クリア後	26～30	ST5クリア後
07～12	ST2クリア後	31～34	ST6クリア後
13～19	ST3クリア後	35～40	ST7クリア後
20～25	ST4クリア後	41～50	2周目のプレイ時
		51	01～50のクリア後



木人相手にスパーリングが可能。ショップにある技は、ここで性能をチェックしよう。



SYSTEM & TECHNIQUE
イベント

旅の道中に用意されたさまざまなイベント。条件を満たして報酬を手にしよう。

旅の途中で巻き起こる攻略イベント

ステージの特定の場所に進むとデモが挿入され、下記の7種類の攻略イベントが発生する。これらのイベントのクリア条件を達成すると、報酬として通常技やゴッドリール技などがもらえるのだ。なお、ステージ3の大砲アトラクションは報酬は無いものの、木箱やタルを満載した海賊船に渡れる。



すべては世のため人のため。イベントに失敗してもゲームオーバーにはならない。人助けに一役買おう。

攻略イベント一覧

イベント名	ステージ	達成条件	報酬
毒チワワ	ST1（P67）	7分以内に逃げ回るバクタン男から血清を奪い、毒チワワに噛まれた村人に渡す	ドラゴンキック（ゴッドリール技）
人間花火	ST2（P72）	導火線についた火が爆薬に到達する前に敵を全滅させる	打ち上げ花火（ゴッドリール技）
大砲アトラクション	ST3（P82）	大砲から撃ち出される砲弾をいずれかのボタンを押して打ち返す（※1）	マストが折れて海賊船に渡れる
おねえさまのチュー	ST4（P85）	敵に木箱などを投げて倒し、おねえさまを操作パネルまで逃がす	テンションゲージが満タンになる
人間輪投げ	ST5（P92）	18個の鉄輪を投げられるまえに敵3人を倒し、溺れかけていた村人を助ける	ゴッド本塁打（ゴッドリール技）
海賊船を撃て	ST5（P95）	大砲で海賊船を撃つ（15発で撃沈、撃沈失敗時も1発当たるごとに敵が1人減る）	お金（※2）
奴隷救出	ST6（P107）	制限時間内に敵を全滅させて3人(A,B,C)の人質を救出（A=4分、B=6分、C=8分）	A=寸剄・改、B=金コイン、C=バナナ

※1：難度レベルによって達成条件と砲弾の連射数が変化。Lv1=15発（3連射）、Lv2=20発（3連射）、Lv3=20発（4連射）、Die=20発（5連射）。
※2：報酬は難度レベルで変化。砲弾が海賊船に1発当たるたびに、Lv1=100G、Lv2=150G、Lv3=200G、Die=300G。海賊船を撃沈すると、Lv1=1000G、Lv2=2000G、Lv3=5000G、Die=10000G。UFOを撃墜すると、Lv1=2000G、Lv2=4000G、Lv3=10000G、Die=20000G

プチデビルがプロデュースするミニバトル

ステージの特定の場所には小さな女の子の姿をしたプチデビルが待っている。彼女に◎ボタンで話しかけると遊んでいくかどうかを聞かれ、誘いに乗るとミッション形式のミニバトルがスタート。バトルをクリアすると、勝利した時点の難度レベルに応じて賞金がもらえる仕組みだ。



バトルに勝利すると勝利時の状態が引き継がれるが、負けてもスタート前の状態に戻されるだけなので安心。

プチデビルイベント一覧

ステージ	勝利条件	報酬（Lv.1／2／3／Die）
ST1（P66）	2分以内に敵を全滅させる	5000/7500/10000/20000G
ST1（P67）	1分以内にクルマを破壊する	5000G
ST2（P72）	2分以内に敵を全滅させる	5000/7500/10000/20000G
ST3（P78）	2分以内に敵を全滅させる	7500/10000/12500/25000G
ST4（P87）	2分以内にクルマを破壊する	7500/10000/15000/30000G
ST5（P97）	1分30秒以内に敵を全滅させる	5000/7500/10000/20000G
ST6（P104）	1分45秒以内に敵を全滅させる	7500/10000/15000/30000G
ST7（P114）	2分以内にクルマを破壊する	7500/10000/15000/30000G
ST8（P117）	1分30秒以内に敵を全滅させる	10000/15000/20000/40000G

SYSTEM & TECHNIQUE

ゴッドテクニック

効率のいい戦い方とスムーズなプレイに役立つテクニックをまとめて指南。

悪人たちを手早くぶっ倒す9つの掟

本作は勢いに任せて敵を殴りまくるだけでも十分楽しめるが、それだけではステージが進むにつれて敵が強力になり、難度レベルも上がるため展開が厳しくなってくる。旅の道中でできるだけムダなダメージを受けないためにも、ここでプレイに役立つ9つの立ち回りの掟を伝授しよう。



ボス以外の敵は闘い方の基本さえ覚えれば、ちょっとした応用だけで、がぜん有利に闘えるようになるのだ。

掟!! カウンターダメージを狙え

敵の攻撃の出かかりを潰すか、敵のガードをガード崩し技で弾いたあとに攻撃すると、カウンターヒットとなりダメージが上昇、ヒット効果が変化する技も多い。すかさずコンボ攻撃や高威力の単発攻撃を出そう。ピヨリ中の敵に決めた攻撃もカウンター扱いだ。



終盤のステージになればなるほど、敵はガードが固くなる。ガード崩し技を必ずひとつは身に付けよう。

掟!! 右スティックでキャンセル

一部を除く通常技の攻撃動作は、右スティックの回避行動でキャンセルできる。コンボ攻撃や大振りな単発攻撃を繰り出したときに敵が反撃するそぶりを見せたら、すかさずキャンセルしてかわすのだ。



「社長パンチ!!」のような攻撃後のスキが大きい技も、回避行動でキャンセルすれば実用的な技になる。



通常技は左スティックのダッシュでもキャンセルが可能。フッとばし技を決めて敵を追いかけるのに便利。

掟!! フッとばし技で蹴散らせ

敵が複数出現したときに、一度にまとめて相手をするのは危険。難度レベルが高いときはなおさらだ。そんなときに有効なのが、フッとび属性のある単発技。敵をいったん蹴散らし、孤立した敵から倒していこう。手持ちの技が少ない序盤では、コマンド技の跳び足刀（ダッシュ中に△）がおすすめだ。



なにかと使い勝手のいい跳び足刀。壁際で攻撃を決めれば、ダウン寸前の相手を追撃できるので強力だ。



敵を崖に追いつめてフッとばし技を決めれば、一発で倒すことができる。ただし、アイテムは出現しない。

掟!! 厳しいときは無視してゴール

ライフが少ないときは、敵を無視してダッシュでゴールを目指すのも手。ゴールの扉に鍵がかかっていないエリアなら、敵を倒さずにクリアすることが可能だ。



ゴールしたあとにショップでライフ増加アイテムを買えば、次のエリアでライフが満タンになる。

掟!! ピヨリ中にダメージを稼ぐ

敵をピヨらせるとボコるなどのアクションボタンが表示されるが、ここですぐにボタンを押すのはもったいない。ピヨリ時間は約5秒続くので、時間ギリギリまでコンボ攻撃でダメージを与えてからアクションボタンにつなげるのがベターだ。ただし、ピヨった相手にフッとばし技やダウン技を決めてしまうとアクションボタンにつなげられないので要注意。



これが使えるのは敵がピヨリ状態のときだけ。キンテキなどは敵が目を覚ましてしまう。ぴよハントはOK。



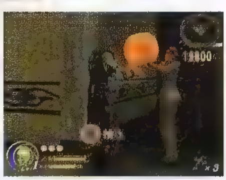
まわりに敵がいる場合も要注意。攻撃を食らいそうなときは、すぐにアクションボタンにつなげよう。

掟!! アイテムはあわてて取るな

ライフが残り少ないときを除いて、木箱やタル、敵からライフ回復アイテムが出現したときはあわてて取らないこと。アイテムはゴールしない限りステージにずっと残っているので、必要になるまで放っておこう。



ライフに余裕があるうちは回復アイテムを残したまま戦おう。ピンチになってから取りに行けばよい。



村人たちを助けた後は彼らが逃げた先に戻ってみよう。お礼として何らかのアイテムがもらえるのだ。

掟!! テンションゲージを稼げ

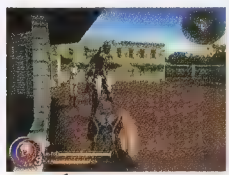
悪霊や強力なボス戦に備えて、テンションゲージはできる限り溜めておきたい。とはいえ、テンションカードが確実に手に入る場所は限られている。そこで、敵をひとり残してスウェー・ダッキングで敵の攻撃を避け、テンションゲージを溜めるのが有効だ。



つかみ技を多用する敵にはこのテクニックの効果はイマイチ。打撃技中心の敵を残すようにしよう。

掟!! 死ぬぐらいなら土下座せよ

敵の強さは難度レベルによって大きく変わってくる。難度レベルがDieになるとザコが相手でもあなどれないのだ。レベルが上がって展開が苦しくなってきたときは、へたに粘って戦うよりも、思い切ってゴッド土下座を使ったほうがスムーズに先に進める。



土下座するのはあくまでノーマルランクでの話。ハードランクでプレイする場合は我慢して戦うしかない。

掟!! 資金はパワーアップに注ぎ込め

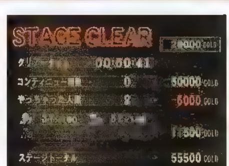
通常技やゴッドリール技は、悪霊やステージの特定の場所で強力なものが手に入るので、ショップではパワーアップアイテムを優先して購入していこう。特にライフとゴッドリールストックを増やすアイテムは、多ければ多いほど攻略がぐんと楽になる。



ジーン自身を強化するパワーアップアイテムはショップ以外では手に入らないので、まっさきに購入だ。

掟!! 番外編 コンティニューするぐらいならやり直せ

ステージをクリアすると、コンティニュー回数と難度レベルごとに敵を倒した分のボーナスが資金に加算される。特にボーナスの割合が大きいのがコンティニュー回数で、一度コンティニューしただけでも25000Gもの金額の差が出てしまう。エリアごとにしっかりとセーブしておき、ゲームオーバーになったらセーブしたエリアからやり直すのが賢明だ。



ノーコンティニューでクリアすれば50000Gがもらえる。お金があればジーンを早く強化できる。



己を知らぬ輩に明日はない！

ゴッドスキル大百科

114種に及ぶ通常技と31種のゴッドリール技すべての特徴や使い方を伝授。

GOD SKILL ENCYCLOPEDIA

通常技解説

114種類におよぶ通常技と、8種類の共通コマンド技の詳細データを完全公開。

特殊効果とデータの見方

通常技を選ぶ分かりやすい判断基準として「使い勝手」と「攻撃力」があるが、ここで見逃してはならないのがヒット時の特殊効果だ。通常技のヒット効果には下記のものがあり、これらを活用することでより有利に戦っていける。通常技解説では各技のデータにヒット効果も明記しているので、参考にしてほしい。



ヒット効果とは別に、カウンターヒット時はダウンを奪えるような通常技もある。

通常技の特殊効果一覧



ガード崩し

ガード中の敵に当てると一定時間無防備な状態になる。この間に攻撃するとカウンターヒットになる。



タメ攻撃

ボタン押し続けでタメが可能。最大まで溜めるとダメージアップやフッとばしなどに性能が変化する。



フッとび

ヒットした敵を遠くにフッとばせる。フッとばした敵にほかの敵が当たると巻き込むことができる。



浮かし

敵を浮かせて追撃できる。カウンターヒットで高く浮く場合も。バウンドするタイプの浮きもある。



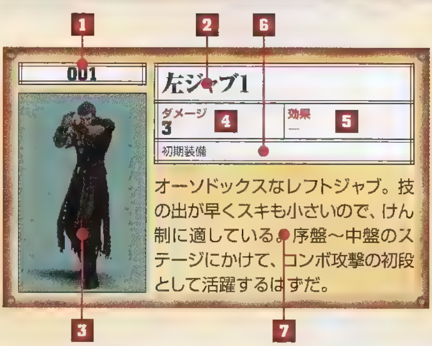
上段攻撃回避

上半身を狙った敵の攻撃をかわしながら攻撃できる。かわした場合はカウンターヒットになる。

そのほか(ピヨリ/テンションアップ/ガード不能)

ヒット時でピヨリが発生したり、テンションゲージが増加したりと、一部の技だけ持つ特殊な効果もある。ガード不能のヒット効果を持つ技は特に強力だ。

データの見方



1 ……ゲーム中の技リストに対応したナンバー

2 ……技名

3 ……攻撃モーション

4 ……技に設定された基本ダメージ

5 ……ヒット時の特殊効果

6 ……入手方法と価格(悪霊からの入手は除外)

7 ……特徴と使い方などの解説

ゴッドスキル大百科

ゴッドスキル大百科

001



左ジャブ1

ダメージ	効果
3	

初期装備

オーソドックスなレフトジャブ。技の出が早くスキも小さいので、けん制に適している。序盤～中盤のステージにかけて、コンボ攻撃の初段として活躍するはずだ。

002



左ジャブ2

ダメージ	効果
6	

ST2以降で購入（6000G）

左ジャブ1と同じモーションで、攻撃力が2倍になった強化版。左ジャブと同じく敵の機先を制するのがおもな使い道となる。入手でき次第、左ジャブ1と入れ替えよう。

003



左ジャブ3

ダメージ	効果
10	—

ST5以降で購入（10000G）

左ジャブ2をさらに強化したもの。やはり初段向きの技だが、攻撃力が左ジャブ1の3倍以上あるので強力。コンボ攻撃に複数の左ジャブ系を設定して連打するのも有効だ。

004



左フック1

ダメージ	効果
4	—

初期装備

小振りのレフトフックで、出が早くスキも小さめ。左ジャブ系とほぼ同じ感覚で使用できる。わずかに左ジャブ系より攻撃力が高いので、この技を初段に設定するのもアリ。

005



左フック2

ダメージ	効果
9	

ST3以降で購入（6000G）

左フック1の強化版で、攻撃力がアップしている。モーションは左フック1と同じ。浮いた敵に当てる追撃技としても使いやすいので、コンボ攻撃に組み込もう。

006



左フック3

ダメージ	効果
15	

ST7以降で購入（10000G）

左フックの最上位版。左ジャブ系よりわずかに出は遅いが、この差が明暗を分ける場面は少なく、むしろ攻撃力の高さが際立つ。左ジャブ系よりも優先的に購入したい。

007



左アッパー1

ダメージ	効果
6	

初期装備

敵の顔面を狙うレフトアッパー。この技自体に浮かせ効果はないが、使い勝手は悪くない。技の出がやや遅いので、コンボ攻撃の2発目以降に組み込むのがベターだ。

008



左アッパー2

ダメージ	効果
12	

ST4以降で購入（8000G）

左アッパー1の強化版で、攻撃力が2倍にアップしている。コンボ攻撃のつなぎ技に適しているが、この技で止めてもバック転や避けでもスキをキャンセルできる。

009



左アッパー3

ダメージ	効果
20	

ST8以降で購入（12000G）

左アッパー2の強化版。コンボ攻撃に組み込めばダメージの底上げが図れる。ただし、ショップに並ぶタイミングは遅いので、ゴールドに余裕があるときに購入しよう。

010



左チョップ1

ダメージ	効果
9	

ST1以降で購入（5000G）

左手で水平に前方をなぎ払うチョップ。序盤で入手できる通常技では高い攻撃力を誇るが、技の出が遅くつぶされやすい。コンボ攻撃のつなぎに組み込むといいだろう。

011 左チョップ2



ダメージ	効果
18	

ST3以降で購入（9000G）

左チョップ1の強化版。やや出が遅くスキもある。難度レベルが高いときや回避能力が高い敵相手には、反撃を受けやすいのが玉にキズ。敵によってコンボを組み替えよう。

012 ストレート1



ダメージ	効果
4	

初期装備

すばやく振り抜くライトストレート。出が早くスキも小さいので、高威力の左ジャブという感覚で使っていける。通常技が充実してきたら、初段に設定するといい。

013 ストレート2



ダメージ	効果
8	—

ST2以降で購入（6000G）

ストレート1の強化版。ストレート系は左ジャブ系や左フック系よりリーチが長いのが長所。クセが無く使いやすいので、入手でき次第コンボ攻撃に組み込もう。

014 ストレート3



ダメージ	効果
15	

ST6以降で購入（10000G）

ストレート2の強化版。攻撃力が高く、けん制技として有効。左フック3と攻撃力が同じで、使い道も同様。購入する場合は、どちらかひとつだけでいいだろう。

015 剛ストレート1



ダメージ	効果
8	—

ST1以降で購入（2000G）

やや大振りのストレート。ストレート1よりも若干出は遅くスキもあるが、十分けん制に使えるレベル。攻撃力がストレート1の2倍あり、リーチも長いので重宝する。

016 剛ストレート2



ダメージ	効果
16	

ST3以降で購入（8000G）

剛ストレート1の強化版。コンボ攻撃やバック転などほかの行動にすばやくつなげばスキをキャンセルできる。これを意識して使えば強力な武器になってくれる。

017 剛ストレート3



ダメージ	効果
24	—

ST5以降で購入（12000G）

剛ストレート2の強化版。攻撃力が非常に高く、終盤ステージまで役に立つ。コンボ攻撃に組み込むときは、左ジャブ系やストレート系など出の早い技に連係させよう。

018 右フック1



ダメージ	効果
5	

ST1以降で購入（2000G）

軽快に繰り出すライトフック。性能は左フック系とほぼ同じで、出が早くスキも小さい。左フック1よりも1だけ攻撃力が高いので、手に入ったらこれを使おう。

019 右フック2

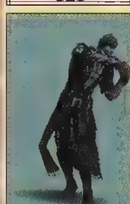


ダメージ	効果
9	

ST3以降で購入（5000G）

右フック1の強化版。左フック2との違いは繰り出す腕のみで、ヒット時の効果や攻撃力は完全に同じだ。ショップで購入する場合は、右フック2のほうが安上がり。

020 右フック3



ダメージ	効果
14	—

ST6以降で購入（8000G）

右フック2の強化版。コンボ攻撃の起点としても使いやすい。同じ系列の技をいくつもそろえる必要は無いので、所持金と相談してなるべく高威力のものを買おう。

021



右アッパー1

ダメージ	効果
5	

ST1以降で購入（2000G）

敵の顔面を狙うライトアッパー。左アッパー1の対となる技で、性能的にはほぼ同じ。攻撃力は左アッパー1にわずかに劣る。出はやや遅いので初段には向かない。

022



右アッパー2

ダメージ	効果
10	—

ST5以降で購入（5000G）

右アッパー1の強化版。下から突き上げるモーションだが、上段攻撃回避効果はない。優先的に購入するほどではないが、所持金に余裕があるならば入れ替えてもいい。

023



右アッパー3

ダメージ	効果
15	—

ST7以降で購入（8000G）

右アッパー2の強化版で、攻撃力は右アッパー1の3倍。左アッパー系より攻撃力が低いが、入手できるタイミングが早く、ショップでの売値も安いのがメリットだ。

024



右チョップ1

ダメージ	効果
10	

ST1以降で購入（6000G）

右手で水平チョップを繰り出す。攻撃力は高いが、出が遅くスキもやや大きい。コンボ攻撃に組み込むと敵にバック転や避けで回避されて反撃を受けやすいのが難点。

025



右チョップ2

ダメージ	効果
20	

ST4以降で購入（10000G）

右チョップ1の強化版で、モーションは完全に同一。右側から正面へと振り抜くため、複数の敵にヒットすることもある。ただし、巻き込み範囲は狭いので過信は禁物。

026



エルボー

ダメージ	効果
10	

ST1以降で購入（4000G）

右ヒジを振り下ろす小振りのエルボー。出はやや遅いためコンボ攻撃の初段には向かないが、スキが小さく使い勝手はいい。ジャブ系、フック系から連係させよう。

027



回転エルボー1

ダメージ	効果
4/4	

ST1以降で購入（5000G）

1回転しながら右エルボーと左エルボーをたたき込む。出が早く技のつなぎも素早いため使いやすい。ただし、反撃能力の高い敵には手数の多さが災いすることもある。

028



回転エルボー2

ダメージ	効果
8/8	

ST4以降で購入（8000G）

回転エルボー1の強化版で、技性能は回転エルボー1と同じ。1発目がカウンターヒットすれば2発目も連続でヒットする。なお、1発目で止めることはできない。

029



回転エルボー3

ダメージ	効果
12/12	—

ST7以降で購入（11000G）

回転エルボー2の強化版で、出が早くスキも小さい。敵のガードを誘ってガード崩し技を決める布石として使おう。攻撃力も高くダメージ源としても優秀な技だ。

030



右裏拳

ダメージ	効果
4	ガード崩し

ST1以降で購入（8000G）

一回転しながら右手で裏拳を繰り出すガード崩し技。ガードブレイク技1より出が早くスキも小さいので使いやすい。ただし、リーチは短いので間合いに注意しよう。

ゴッドスキル大百科

031 左裏拳1

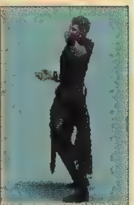


ダメージ	効果
8	—

ST1以降で購入（4000G）

左拳の甲を素早く打ちつける。出はやや遅いがスキは小さい。攻撃力も含めてチョップ系の強化版のような性質がある。コンボ攻撃の2段目以降に組み込もう。

032 左裏拳2



ダメージ	効果
16	—

ST5以降で購入（7000G）

左裏拳1の強化版で、攻撃力が2倍にアップしている。スキの小ささを活かして、ガードされたときはガード崩し技へ、ヒット時は出の早いコンボ攻撃に連係させよう。

033 ワンツーパンチ

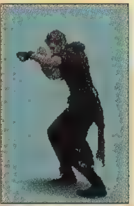


ダメージ	効果
3/4	

ST2以降で購入（5000G）

高速で左右のジャブを繰り出す。コンボ回数が少ない序盤ステージでは非常に役立つ。ただし、手数に比例して反撃される可能性も高まるので、敵によって組み替えよう。

034 パンチラッシュ・快



ダメージ	効果
4/4/6	

クリア後に購入（8000G）

ライトジャブからレフトフックを2発繰り出す。1発目がカウンターヒットすれば3発目までつながる。ガード崩し技への布石を兼ねたけん制として重宝する。

035 パンチラッシュ・速



ダメージ	効果
5/5/7	

ST4以降で購入（10000G）

パンチラッシュ・快の強化版。攻撃力が高いだけでなく、コンビネーションのスピードもアップ。難度レベルが高い場合は3発目を弾かれることがあるので要注意。

036 パンチラッシュ・雷



ダメージ	効果
6/6/10	

ST6以降で購入（14000G）

左右ジャブから左アッパーへ連携する。技のつなぎが非常に早く、スキも小さい。1発目がガードされると2発目以降が空振りすることが多いので敵に弾かれにくい。

037 パンチラッシュ・射



ダメージ	効果
8/8/10	

ST8以降で購入（18000G）

レフトジャブから左右アッパーを繰り出す。つなぎが非常に早いうえに攻撃力も高いので、ゴッドリール解放時に絶大な効果を発揮。値は張るがぜひ手に入れたい。

038 正拳突き



ダメージ	効果
16	タメ攻撃

ST2で敵から入手／ST3以降で購入（14000G）

渾身の右突きを繰り出す。出は遅いがヒットすれば敵をひるませることができ、最大までタメれば遠くまでフッとばせる。ガード崩しから積極的に狙っていこう。

039 マッハジャブ1



ダメージ	効果
3/3/3/3/3	

ST3以降で購入（15000G）

レフトジャブを5連発する。連係が長いため、ガードを誘えてもガード崩し技が回避されやすい。あえて1発目を空振りするように繰り出せば、これを解消できる。

040 マッハジャブ2



ダメージ	効果
6/6/6/6/6	

ST8以降で購入（22000G）

マッハジャブ1の強化版で、5発ともダメージが2倍になっている。カウンター時や気絶時なら全段ヒットし、大ダメージを与えたうえでピヨり寸前まで追い込める。

041 ビートナックル1



ダメージ	効果
18	ガード崩し

ST4以降で購入（11000G）

右拳を力任せに振り下ろす。ガード崩し効果を持つ貴重な技だが、出が遅いのがネック。ジャブ系などのスキの小さい技で敵のガードを誘っても回避されやすい。

042 ビートナックル2



ダメージ	効果
35	フッとび

ST7以降で購入（14000G）

ビートナックル1とモーションは同じだが、ヒット時に敵をフッとばせる。攻撃力も高く、ガードを崩した敵や高く浮かせた敵に対する追撃技として強力無比だ。

043 寸剄



ダメージ	効果
25	フッとび

ST3以降で購入（10000G）

震脚とともに左のショートパンチを繰り出す。出が遅くリーチも短いため乱戦時には使えないが、1対1で敵の攻撃を回避したあとやガード崩し後の追撃に使える。

044 寸剄・改



ダメージ	効果
50	フッとび

ST6で村人から入手／ST7以降で購入（22000G）

寸剄の強化版で、攻撃力が非常に高い。回避能力の高い敵がスキを見せたときは、手数の多いコンボ攻撃より単発技が有効。この技はそんな状況にうってつけだ。

045 Wハンマーパンチ



ダメージ	効果
16/24	浮かし、フッとび

ST6以降で購入（20000G）

大振りなアッパーを2連発する。カウンターなら1発目は浮かせ、2発目はフッとびが発生。つなぎは遅いが、タメ・アッパー系で高く浮かせたあとは2発ヒットする。

046 トリプルエルボー



ダメージ	効果
6/6/10	—

ST6で宝箱から入手／ST4以降で購入（13000G）

前進しながら3連続でヒジ撃ちを繰り出す。出は遅いが、リーチが長くスキも小さい。中距離からこの技で切り込み、すぐにガード崩し技へ連係させるのが有効だ。

047 発剄



ダメージ	効果
60	ガード不能、フッとび

ST8以降で購入（32000G）

腰だめに構えて双手突きを繰り出す。出は遅いがガード不能でリーチも十分。ヒット時はリーダー系でもフッとばせる。スキの小さい技で敵の動きを止めて決めよう。

048 ローキック1



ダメージ	効果
6	

寿司（並）についてくる

敵の足元を蹴りつける左ローキック。カウンターヒットで敵からダウンを奪える。ダウンした敵にヒットするので、踏みつけよりローリスクなダウン追撃技にもなる。

049 ローキック2



ダメージ	効果
12	

ST4以降で購入（6000G）

ローキック1の強化版。攻撃力がローキック1の2倍あるが、もともと威力のある技ではないので、ヒット効果を活かした使い方、戦い方を心がけよう。

050 右廻し蹴り1



ダメージ	効果
12	

初期装備

一回転しながら右足で中段を蹴りつける。カウンターヒットすれば敵はきりもみしながらダウンし、ダウンした敵にもヒットする。巻き込み能力もあり使いやすい。

051 右廻し蹴り2



ダメージ 20 / 効果

ST4以降で購入（10000G）

右廻し蹴り1の強化版。攻撃力以外の性質は右廻し蹴り1と同じ。スキはあるが、ノーマルヒット時も敵がひるむので続けて攻められる。出かかりをつぶされないように。

052 右廻し蹴り3



ダメージ 28 / 効果

ST7以降で購入（15000G）

右廻し蹴り2の強化版。ダウン状態への追撃は受け身を取られるまで連続で決まるが、この技を入手できるのは終盤。回避能力の高い敵が多いため、活躍の機会は少ない。

053 左廻し蹴り



ダメージ 18 / 効果

寿司（特上）についてくる

左足で中段を蹴りつける。回転方向以外は右廻し蹴り系とほぼ同じなので、使い方も一緒。寿司（特上）を買うならば、右廻し蹴り系は買わなくてもいいだろう。

054 左サイドキック1



ダメージ 10 / 効果

初期装備

前方に横蹴りを繰り出す。出は遅いがリーチが長い。カウンターヒットすれば敵を遠くまで吹き飛ばせる。敵が多い場面では、気絶時やガード崩しから狙っていこう。

055 左サイドキック2



ダメージ 20 / 効果

ST4以降で購入（10000G）

左サイドキック1の強化版。攻撃力の高い強力な技。この技のメリットは、敵をまとめて吹き飛ばせる点にある。ゴールドに余裕がなければ、購入は後回しにしよう。

056 左サイドキック3



ダメージ 30 / 効果

ST7以降で購入（15000G）

左サイドキック2の強化版。長いリーチを活かし、ラッシュ攻撃で突っ込んできた敵につま先を当てるように繰り出してカウンターを直接狙うのも有効だ。

057 右サイドキック



ダメージ 16 / 効果

ST2以降で購入（6000G）

前進しながら右ハイキックを繰り出す。カウンターヒット時に敵をフッとばせる点は左サイドキック系と同じだが、出はわずかに遅くリーチも若干短いのが難点。

058 左ショート・ニー



ダメージ 9 / 効果

ST1以降で購入（5000G）

前進しながら前方を左ヒザで蹴り上げる。蹴り技の中では出が早いが、スキもあるのでけん制技には向かない。コンボ攻撃に組み込む場合は、2段目以降に設定しよう。

059 右ハイ・ニー



ダメージ 10 / 効果 ガード崩し

ST5以降で購入（11000G）

前進しながら前方を右ヒザで蹴り上げる。左ショート・ニーよりも大振りでスキが大きいが、ガード崩し効果を持つ。前進力があることを考慮して、ガード崩しを狙おう。

060 トニー



ダメージ 28 / 効果 浮かし

ST6以降で購入（13000G）

飛び上がりながら右ヒザ蹴りを繰り出す。タメ・アッパーと異なり、カウンターヒットしても高く浮かせることはできないが、攻撃力が高い。ダウンした敵にも当たる。

061 水面蹴り



ダメージ	効果
6	上段攻撃回避

ST2以降で購入（9000G）

姿勢を低くして、右足で回転足払いを繰り出す。リーダー系などを除いてノーマルヒットでもダウンを奪える。さらに上段打撃を回避できるため、乱戦にも強いのだ。

062 右後ろ廻し蹴り



ダメージ	効果
36	

ST5以降で購入（13000G）

右足を右から左へ振り回す大振りな廻し蹴り。カウンターヒットすれば敵からダウンを奪える。また、ダウンした敵にもヒットする。攻撃力は高いがスキはやや大きめ。

063 踏み込み廻し蹴り



ダメージ	効果
30	フッとび

ST3以降で購入（12000G）

右回転しながら前方を蹴りつける。リーチが非常に長く、ノーマルヒットで敵を吹き飛ばせるのが利点。ダウン状態の敵にもヒットする。大振りながらザコ戦で効果絶大。

064 ソバット



ダメージ	効果
12	ガード崩し

ST2以降で購入（8000G）

小さくジャンプして回転踵蹴りを繰り出す。リーチはあるものの、出が遅いためガード崩しは狙いにくい。また、スキも大きいため、回避されたときのリスクは高い。

065 ダッシュ・ソバット

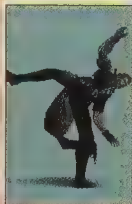


ダメージ	効果
20	フッとび

ST6以降で購入（12000G）

前方へのステップで助走をつけてソバットを放つ。ノーマルヒットで敵を吹き飛ばせるのが利点。リーチもかなりある。ただし出は遅いので、乱戦には不向き。

066 逆フックキック



ダメージ	効果
28	

ST3以降で購入（10000G）

右足を左から右に振り下ろす。カウンターヒットで敵を吹き飛ばせる。攻撃後に右に手をかざすモーションがあるが、この部分はほかの行動でキャンセルが可能だ。

067 とび後ろ廻し蹴り



ダメージ	効果
18	ガード崩し

ST3以降で購入（9000G）

垂直に飛び、右足で廻し蹴りを放つ。大振りながらスキが小さく使い勝手は悪くないが、出が遅いためガード崩し技としての性能はほかのものに比べて一歩劣る。

068 とび後ろ廻し蹴り・改



ダメージ	効果
26	フッとび

ST6以降で購入（10000G）

とび後ろ廻し蹴りの強化版で、モーションは同一。しかし、攻撃範囲の広さに加えてノーマルヒットでも敵をフッとばせるため、乱戦で非常に強力。攻撃力も高い。

069 酒打拳1



ダメージ	効果
9	—

ST2以降で購入（6500G）

酔歩から繰り出す左拳。敵に回避されにくい特性があり、スキも小さめ。攻撃のきっかけをつかむために有効。ノーマルヒット時も敵を長い間のけぞらせる効果がある。

070 酒打拳2



ダメージ	効果
18	—

ST5以降で購入（10000G）

酒打拳1の強化版。酒打拳1と酒打拳2を異なるボタンに設定し、テンポよく交互に繰り返そう。一部のボスを除いて、絶対に回避されない強力な連続攻撃が繰り出せる。

071



酔拳両手闘

ダメージ	効果
8	上段攻撃回避

クリア後に購入（8000G）

身をかがめながら前方に突きを繰り出す。敵の上段攻撃を回避でき、逆に回避されにくい酒打拳系の特性もあわせ持っている。攻撃力は低いが、攻めの起点として有効だ。

072



酔酒右拳

ダメージ	効果
8	ガード崩し

ST5以降で購入（10000G）

敵の右側面から突きを食らわせる。ガード崩し技としては発生が早め。難度レベルにもよるが、2～3発のコンボ攻撃を決めると敵がガードしやすいので、そこを狙っていこう。

073



背酔の拳

ダメージ	効果
18	上段攻撃回避

ST5以降で購入（6500G）

前方に倒れ込むようにして右拳で攻撃する。出は遅いものの、姿勢が非常に低くなるため敵の攻撃を回避しつつヒットさせられる。手数の多い敵には特に有効だ。

074



十字通背

ダメージ	効果
22	

ST5以降で購入（10000G）

両手を広げて左右から拳を打ちつける。この技にも回避されにくい特性があるので、連発するだけでも戦える。乱戦には向かないが、1対1の戦いで頼りになる技だ。

075



大扇拳

ダメージ	効果
19	浮かし

ST6で宝箱から入手／ST6以降で購入（11000G）

左拳を下向きに繰り出す。カウンターヒットすれば敵を地面にたたき付けてバウンドさせられるので、即座に追撃しよう。また、ダウンしている敵も浮かせられる。

076



南昇拳

ダメージ	効果
23	浮かし

ST6以降で購入（20000G）

低い姿勢から上空に左拳を突き上げる。ノーマルヒットで浮きが発生し、なおかつ回避されにくい。また、敵の攻撃を潜りつつ攻撃できるので、使いこなせれば強力だ。

077



右幻影拳

ダメージ	効果
15	上段攻撃回避

クリア後に購入（15000G）

身をかがめて腹部に右突きを決める。上段攻撃回避効果を持つだけでなく、敵に回避されにくい特性もある。攻撃力こそ低いが、十字通背の上位版の技といえよう。

078



左幻影拳

ダメージ	効果
12	上段攻撃回避

ST6で敵から入手／ST6以降で購入（12000G）

身を屈めて腹部に左突きを決める。右幻影拳よりも大振りで攻撃力も低いが、入手しやすいのが利点。酔拳固有の敵に回避されにくい打撃は、最低ひとつは手に入れたい。

079



酒乱三脚

ダメージ	効果
10/10/10	上段攻撃回避

ST5以降で購入（7500G）

姿勢を低くして繰り出す3連続の回転足払い。カウンターヒットすれば敵からダウンを奪える。また、ダウンした敵にもヒットするため追撃技として使うのもいい。

080



泥酔倒脚

ダメージ	効果
25	上段攻撃回避、フッとび

ST5以降で購入（7500G）

前方を蹴りつつ仰向けに倒れ、後転で間合いを離す。スキは大きいが姿勢が低く反撃は極めて受けにくい。また、カウンターヒットで敵をフッとばせるので、使える技だ。

081



片手倒立脚

ダメージ	効果
20	浮かし

ST4以降で購入（11000G）

右手を地面について上空を蹴り上げる。出は遅くリーチも短いが、ヒットすれば敵を高く浮かせられる。また、上段攻撃回避効果は無いが、敵の攻撃を潜りやすい。

082



連環腿

ダメージ	効果
5/10	浮かし

ST4以降で購入（9500G）

飛び上がりながら2段蹴りを放つ。2発ともヒットすると敵は高く浮くので笑龍拳につなげられるが、難度レベルが高いと2発目を受け身されやすい。

083



擺蓮跳脚

ダメージ	効果
35	フッとび

ST5以降で購入（10000G）

一回転して繰り出す飛び廻し蹴り。カウンターヒットすれば敵を遠くまで吹き飛ばせるが、出は遅くスキも大きい。複数の敵を巻き込めるが、乱戦での使い勝手はイマイチ。

084



踏拳踵落

ダメージ	効果
25	浮かし

ST5以降で購入（10000G）

踏み込みながら踵落としを繰り出す。カウンターヒット時はバウンドが発生し、コンボを狙える。出が遅くつぶされやすいので、ダウンした敵に仕掛けるのがいい。

085



地翔連脚

ダメージ	効果
10/15	浮かし、上段攻撃回避

ST7以降で購入（90000G）

足払いから蹴り上げへ連係する。2発目はノーマルヒットでも敵を高く浮かせられる。出は遅いが上段攻撃回避効果があり、単発で使ってもヒットしやすいのが利点。

086



サマーソルト

ダメージ	効果
14	浮かし

ST3以降で購入（8500G）

蹴り上げからバック宙で着地する。ノーマルヒットでも敵を高く浮かせられる。先端を当てるように繰り出すのが使い方の秘訣だが、空振りすると大きなスキができる。

087



ピンタキック

ダメージ	効果
5/5/5	

ST3で宝箱から入手／ST4以降で購入（8000G）

高く上げた左足を左右に振り、3回蹴りつける。1発目がカウンターなら3発つながる。出が早くスキも小さいため、この技からガード崩し技へ連係するのが有効だ。

088



スリーサイド

ダメージ	効果
6/6/6	

ST4以降で購入（10000G）

高く上げた左足ですばやく3回蹴りつける。モーションは異なるが、ピンタキックと似た性能があり、同じ使い方が可能。若干だがピンタより攻撃力が高いのもポイント。

089



とび三段蹴り

ダメージ	効果
8/8/8	浮かし

クリア後に購入（18000G）

3連続の蹴り上げ。1発目は浮かし効果で、カウンターヒット時は敵を高く浮かせられる。ノーマルヒット時は、ジャブ系など出の早い技を素早く出せば追撃が可能だ。

090



バックヒザ狙い

ダメージ	効果
25	フッとび

ST4以降で購入（9000G）

後方へ退避したのち、前進しながら蹴りを繰り出す。カウンターヒットすれば敵を吹き飛ばせるが、蹴りの当たりはあまり強くはない。乱戦時はつぶされやすいのだ。

091 カンガルーキック



ダメージ	効果
15	浮かし

ST2以降で購入（9000G）

地面に両手をついて両足で蹴り上げる。ノーマルヒットで浮きが発生し、姿勢が低いため敵の攻撃を回避しやすい。ダウンした敵に当たるが、リーチの短さが弱点。

092 アクロバットキック



ダメージ	効果
20/20	ガード崩し、フッとび

ST6で敵から入手／ST7以降で購入（12000G）

廻し蹴りを2連続で放つ。1発目はガード崩し技で2発目はフッとばし技になっている。敵のガードを誘って使おう。ダウンした敵に2発とも当たるので、追撃にもいい。

093 きりもみキック



ダメージ	効果
25	フッとび

初期装備

倒れ込みながら勢いよく蹴りつける。初期装備のなかでは威力が高くノーマルヒットで敵を吹き飛ばせるが、技の出が遅くつぶされやすい。ダウンした敵にも当たる。

094 ガードブレイク1



ダメージ	効果
2	ガード崩し

初期装備

右拳を打ち下ろす。スキはやや大きいが、出が早くリーチもあるので使いやすい。敵がガードしたらすかさず繰り出し、浮かせ技や高威力の単発技で追撃しよう。

095 ガードブレイク2



ダメージ	効果
5	ガード崩し

ST3以降で購入（8000G）

ガードブレイクの強化版で、技の性能は基本的に同じ。攻撃力はこちらのほうが高いが、その差は微々たるもの。ゴールドに余裕があるときに購入すればいい。

096 タメ・アッパー1



ダメージ	効果
6	浮かし、タメ攻撃

初期装備

浮かせ効果を持つ右アッパー。カウンターヒットするか最大までタメれば、敵の浮きが高くなり、笑龍拳などで追撃できる。ガード崩し技から狙っていこう。

097 タメ・アッパー2



ダメージ	効果
8	浮かし、タメ攻撃

ST1以降で購入（8000G）

タメ・アッパー1の強化版で、攻撃力が少し高い。序盤のステージで安く手に入るが、敵を浮かせる効果は同じ。サイフをやりくりしてまで購入する必要は無い。

098 タメ・アッパー3



ダメージ	効果
12	浮かし、タメ攻撃

ST4以降で購入（12000G）

タメ・アッパー2の強化版で、攻撃力が高い。基本的な技性能はほかのタメ・アッパー系と同じ。さまざまな浮かせ技と使い勝手などを検討して、買うかどうか決めよう。

099 タメ・アッパー4



ダメージ	効果
16	浮かし、タメ攻撃

ST7以降で購入（20000G）

タメ・アッパー3の強化版で、タメ・アッパー系では攻撃力が最大。この技に限らず、浮かせ技全般はダウンした敵にもヒットするため、追撃技としても活用できる。

100 伝説のチョップ



ダメージ	効果
10	ピヨリ

店売り無し　ST4で敵から入手

ジャイアント・ゼブラが使用するスローな右チョップ。ヒットすれば必ず敵をピヨらせる。ただし、ピヨリ状態の敵にもう一度決めると、目を覚ましてしまう。

101 社長パンチ!!



ダメージ	効果
10	テンションアップ

ST1で宝箱から入手（店売り無し）

ヒットするとテンションゲージが大幅に上昇する正拳突き。技自体が遅く決めにくいが、いつでもバック転や避けでモーションをキャンセル可能。中距離から出そう。

102 ゴッドジャブ



ダメージ	効果
20	-

クリア後に購入（35000G）

「ゴッド」の名を冠する技は炎をまとって繰り出され、桁違いに攻撃力が高い。ついでに値段もべらぼうに高い。ゴッドジャブは左ジャブ系と同性能の強化版だ。

103 ゴッドストレート



ダメージ	効果
25	

クリア後に購入（40000G）

ストレート系と同性能のゴッド通常技。攻撃力がストレート3よりも10ポイントも高く強力無比。しかし、お値段のほうはストレート3の4倍もするので購入は慎重に。

104 ゴッドフック



ダメージ	効果
30	

クリア後に購入（45000G）

左フック系と同性能のゴッド通常技で、攻撃力は左フック3の2倍。購入資金はノーコンティニューボーナスの50000Gで賄おう。カジノで一獲千金を狙ってもいい。

105 ゴッドアッパー



ダメージ	効果
35	

クリア後に購入（50000G）

左アッパー系のゴッド通常技で、モーションや技性能は左アッパー系と完全に同じ。序盤のステージでゴッド通常技を入手できれば、その後の展開がかなり楽になる。

106 左ゴッドチョップ



ダメージ	効果
28	ガード崩し

クリア後に購入（45000G）

左チョップ系のゴッド通常技。モーションは左チョップ系と同じだが、攻撃力が高いことに加えて、ガード崩し効果が付加されている。コンボ攻撃に組み込んでもいい。

107 右ゴッドチョップ



ダメージ	効果
30	フッとび

クリア後に購入（50000G）

右チョップ系のゴッド通常技。モーションは右チョップ系と完全に同じ。この技にはフッとばし効果が備わっている。ノーマルヒットでもフッとばせるので強力。

108 ゴッドエルボー



ダメージ	効果
20	ガード崩し

クリア後に購入（55000G）

エルボーと同モーションのゴッド通常技。ガード崩し効果があり、ガード崩し技系や右裏拳より出が早い。ゴッド通常技の中でも、なるべく早めに手に入れたい技だ。

109 ゴッドロゥ



ダメージ	効果
20	—

クリア後に購入（35000）

ローキック系と同系統のゴッド通常技。通常のローキック系と異なり、ザコ相手ならノーマルヒットでもダウンを奪える。攻撃力が高く、ダウン追撃技としても優秀。

110 ゴッドナックル



ダメージ	効果
50	ガード不能、フッとび

クリア後に購入（50000G）

ビートナックル系のゴッド通常技。ガード不能＋吹き飛ばしという掟破りの性能を誇る。間合いを計りながらこの技を繰り返すだけでも、敵の一団をたやすく葬れる。

111 ゴッドブレイク



ダメージ	属性
25	ガード崩し

クリア後に購入（35000G）

ガード崩し技系と同じ性能を持つゴッド通常技。ガード崩し技には優秀な左ゴッドチョップとゴッドエルボーがあるため、やや影の薄いゴッド通常技といえる。

112 タメ・ゴッド



ダメージ	属性
30	浮かし、タメ攻撃

クリア後に購入（100000G）

タメ・アッパー系と同性能のゴッド通常技で、カウンターヒットするか最大までタメれば敵を高く浮かせられる。攻撃力を除き、タメ・アッパー系との違いはない。

113 正拳ゴッド突き



ダメージ	属性
40	タメ攻撃

クリア後に購入（600000）

正拳突きのゴッド通常技で、最大までタメれば敵を遠くまで吹き飛ばせる。正拳突きとの大きな違いは前進しながら繰り出すこと。中間距離から狙っていけるのだ。

114 ゴッド爆裂拳



ダメージ	属性
100	ガード不能、タメ攻撃

クリア後に購入（400000G）

全通常技中で最大の威力を持つ右ナックル。ガード不能技で攻撃中にダメージを受けてもひるまずに攻撃できる。さらに、最大までタメると攻撃力がアップする最強技。

コマンド技解説

跳び足刀

ダッシュ中に△

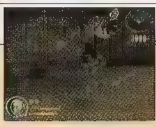


ダメージ	効果
10	フッとばし

リーチのある跳び蹴り。出が早くザコ敵ならノーマルヒットでフッとばせるので強力。

クロスチョップ

ダッシュ中に□

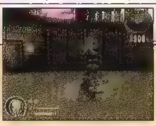


ダメージ	効果
15	フッとばし

跳び込みながらのクロスチョップ。敵に回避や防御されても反撃を受けにくい。

スライディングキック

ダッシュ中に×



ダメージ	効果
10	上段攻撃回避

足元を狙って滑り込む。スキは大きいがダウンを奪えるのが利点。踏みつけで追撃しよう。

下段廻し蹴り

スウェー・ダッキング中に△

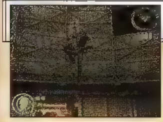


ダメージ	効果
8	―

姿勢が低く上段攻撃を回避できる。ザコ敵ならノーマルヒットでダウンを奪える。

笑龍拳

敵を高く浮かせた状態で
左スティック↓+△



ダメージ	効果
20	浮かし

敵を高く浮かせたときに繰り出せる追撃技。ヒットすると再度高く浮かしなおす。

空中廻し蹴り

敵を高く浮かせた状態で
左スティック↑+△



ダメージ	効果
20	フッとばし

敵を高く浮かせたときの専用追撃技。空中廻し蹴りで敵を遠くまで吹き飛ばせる。

踵落とし

「踏みつけ」表示中に
左スティック↑+△（タメ可）



ダメージ	効果
10	浮かし

敵を地面にたたきつけて浮かせられる。ダウンした敵への追撃技として積極的に使おう。

蹴り上げ

踵落としを出したあとに△



ダメージ	効果
10	浮かし

踵落としからの追加入力技。浮いた敵に決めると、高く浮かしなおすことができる。



GOD SKILL ENCYCLOPEDIA

ゴッドリール技解説

31の殺人技！　ゴッドリール技の性能と使い方を徹底解説。

攻撃タイプとデータの見方

個性的な攻撃方法と強力無比な攻撃力が特徴のゴッドリール技は、全部で31種類ある。このうちライフ回復やテンションアップなどの特殊な技を除き、攻撃のタイプは以下の4種類に分類可能だ。各タイプの特徴を理解して、リールにバランスよくゴッドリール技を設定していこう。

ゴッドリール技の攻撃タイプ



直進技タイプ

貫通力があり射程内にいる敵すべてにダメージを与える。ただし、敵が近くにいないと使用できない。



単発技タイプ

目の前の敵を攻撃する。威力が高く、複数の敵が密集している状況なら、まとめてダメージを与える。



範囲技タイプ

ジーンを中心に周囲を攻撃する。敵に囲まれたときに有効だが、近くに敵がいないと使用できない。



遠距離攻撃タイプ

衝撃波などのリーチのある攻撃。敵との間合いがどんなに離れていても使用できるが、威力は低い。

データの見方



1……技名

2……必要なゴッドリールストック

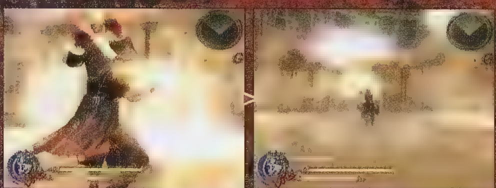
3……設定された基本ダメージ

4……攻撃タイプ

5……入手できる場所と購入時の価格

6……特徴と使い方などの解説

突神



使用個数	☆	初期装備
ダメージ	100	
タイプ	直進技	

両拳を握って腰だめに構え、前方を力任せになぎ払う。ヒットした相手を遠くまで吹き飛ばすことができ、巻き込み能力も高いので使い勝手はいい。複数の敵に囲まれたときは、この技で打開しよう。家屋などにたたき付ければ激突ダメージも見込める。

ゴッドスキル大百科

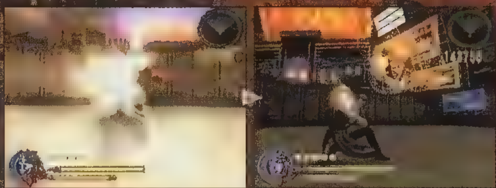
突神2



使用個数	☆	ST4以降で購入 (10000G)
ダメージ	200	
タイプ	直進技	

敵を吹き飛ばす衝撃で前方をなぎ払う、突神の上位ゴッドリール技。突神と同じくストック1で使用できるうえ、単純に攻撃力は2倍。10000Gと値は張るが、乱戦時の効果が高いので余裕があれば購入しておこう。敵を一撃で落とせる橋や崖での使用も効果大。

打ち上げ花火



使用個数	☆	ST2で村人から入手 ST2以降で購入 (6000G)
ダメージ	130	
タイプ	直進技	

前方に突進しながら直線上の敵を打ち上げる。敵はきりもみしながら地面にたたき付けられてダウン。攻撃力は低いが攻撃範囲が広く、敵が一列に並んでいる状況で効果的。攻撃後は敵に背を向けた状態になるので、L1で振り向き踏みつけを決めよう。

ゴッドシダンタ



使用個数	☆	初期装備
ダメージ	140	
タイプ	単体技	

蹴り上げを決めて近距離の敵をダウンさせ、踏みつけを連続で決める。初期装備のゴッドリール技で大幅に攻撃力が高い。悪魔やゾーマ・リーダーなど、序盤の強敵との戦いに役立つ。ダウンした敵に当たるため、有効な追撃技としても使える。

ゴッドシダンタ2



使用個数	☆	ST5以降で購入 (8000G)
ダメージ	240	
タイプ	単体技	

近距離の敵に蹴り上げから4連続踏みつけを決める。敵が密集していれば複数の敵にヒットさせられる。この基本はゴッドシダンタも同じだが、ゴッドシダンタ2はより威力が高く、ヒット時のエフェクトが一撃ごとに爆発という派手なものになる。

1インチパンチ



使用個数	☆	ST3以降で購入 (7000G)
ダメージ	200	
タイプ	単体技	

敵の懐をえぐるように右のショートパンチを繰り出す。ヒットすると敵は遠くまでブッとんでいく。攻撃範囲が狭いのが弱点だが、序盤で入手できるゴッドリール技では攻撃力が高い。吹き飛ばした敵でほかの敵も巻き込めるため、意外と使いやすい。



ドラゴンキック



使用個数	☆☆	ST1で村人から入手／ST1以降で購入(5000G)
ダメージ	400	
タイプ	単体技	

横蹴りを繰り出し、敵を空中のかなたまで吹き飛ばす。敵はそのまま星になって消えるか、倒せなかった場合は目の前に戻る。スキが大きいため踏みつけなどで追撃はできないが、攻撃力の高さが魅力。敵が目の前で密集していればまとめて攻撃できる。

閃電手



使用個数	☆☆	ST3の宝箱／ST4以降で購入(7000G)
ダメージ	500	
タイプ	単体技	

無尽の拳撃をたたき込み、浮かせた敵をゴッドハンドで上空へなぎ払う。倒した敵は星になる。ドラゴンキックよりもスキが短く、倒せなかった場合もその場から踏みつけを狙える。なお、敵を倒して星になったときでもアイテムは目の前に出現する。

ゴッド本塁打



使用個数	☆☆	ST5で村人から入手／ST6以降で購入(13000G)
ダメージ	700	
タイプ	単体技	

ゴッドのバットを取り出し、力一杯に振り抜いて敵を上空へかっ飛ばす。ドラゴンキックなどと同様に敵が星になる。硬直時間は閃電手より短く、受け身を取らない敵には確実に踏みつけが決まる。攻撃範囲は狭いが、複数の敵を攻撃可能だ。

死連脚



使用個数	☆☆	ST7以降で購入(10000G)
ダメージ	900	
タイプ	単体技	

ジャンプ蹴りを4発連続で決め、敵を遠くまで吹き飛ばす。ストック2の単体ゴッドリール技では最大の攻撃力を誇り、吹き飛ばした敵で巻き込むことも可能。終盤のリーダークラスでも一撃で瀕死もしくは撃破できるため、頼れるゴッドリール技だ。

武闘神拳



使用個数	☆	ST2以降で購入(6000G)
ダメージ	180	
タイプ	単体技	

空中で左回し蹴り→右踵落としを決め、着地して正拳突きでフィニッシュする。攻撃力は低いが、3発目の正拳は攻撃範囲が非常に広く、多くの敵にヒットして遠くまで吹き飛ばせる。なお、2発目までの攻撃範囲は狭く、複数の敵に当てるのは難しい。

天魔乱舞



使用個数	[illegible]	[illegible]で購入 (15000G)
ダメージ	400	
タイプ	単体技	

両腕を前方に回転させながら4回攻撃し、左の突きで敵を吹き飛ばす。技の性能は武闘神拳に近く、フィニッシュブローのみ攻撃範囲が広い。1～4発目も武闘神拳より複数の敵に当てやすく、何より攻撃力が段違い[illegible]いやすい。

龍穿脚



使用個数	[illegible]	ST6以降で購入 (10000G)
ダメージ	320	
タイプ	単体技	

[illegible]の蹴り技の攻撃範囲が非常に広く、複数の敵に[illegible]こそこの威力がある点も長所。

蹴り嵐



使用個数	[illegible]	ST5以降で購入 (8000G)
ダメージ	280	
タイプ	単体技	

[illegible]ばすので、巻き込みを狙うときは位置関係[illegible]

キンテキ



使用個数	[illegible]	初期装備
ダメージ	50	
タイプ	単体技	

[illegible]力は低いが、敵をピヨリ状態にできる。このときボタンアクションが決められるが、[illegible]まう。また、超大型の敵には使えず、女の敵と銀さんはピヨらせられない。

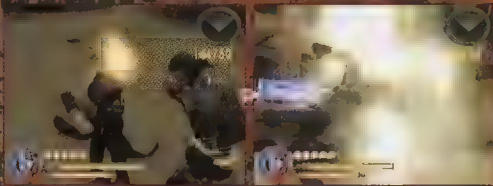
ぴよハント



使用個数	[illegible]	[illegible]
ダメージ	80	
タイプ	単体技	

[illegible]

ゴッドインパクト



使用個数		初期装備
ダメージ	90	
タイプ	範囲技	

渾身の力で地面に右拳をたたき付け、敵を高く浮かせる。近くに敵がいないと発動できないが、発動すればジーンを中心に広範囲の敵を攻撃できる。攻撃後のスキが大きく空中で敵を追い撃ちすることはできないが、ダウンしたところに踏みつけなどが狙える。

ゴッドインパクト2



使用個数		ST6デモでオリヴィアから入手
ダメージ	400	
タイプ	範囲技	

[illegible]にたたき付け、[illegible]のエフェクト以外の性能はゴッドインパクトと同じだが、ストック2だけあって攻撃力は4倍以上になっている。複数の敵に確実に大ダメージを与えられるので、乱戦時に[illegible]

タイフーンアタック



使用個数		ST3以降で購入 9000G
ダメージ	160	
タイプ	範囲技	

[illegible]に舞い上がり[illegible]をまとった旋風脚を繰り出す。ジーンを中心とした周囲の敵にヒットし、遠くまで吹き飛ばせるのが特徴。後方の敵も巻き込めるので、多くの敵が出現するシーンで活用していくといい。崖がある場所では特に効果的だ。

両断波



使用個数		初期装備
ダメージ	80	
タイプ	遠距離攻撃	

右腕を振り下ろし、前方に貫通力のある衝撃波を[illegible]。敵との[illegible]に関係なく繰り出すことができるので、遠距離の敵に先手を取[illegible]、吹き飛ばした敵への追撃にも効果的だ。その代わり攻撃力は低いので、[illegible]

両断波2



使用個数		ST5以降で購入 12000G
ダメージ	200	
タイプ	遠距離攻撃	

右腕を振り下ろして前方に2本の衝撃波を飛ばす、両断波の上位ゴッドリール技。攻撃力がアップしているだけでなく、衝撃波が2発出るため攻撃範囲も広い。ヤセタイプやチビタイプなどのすばやい敵が複数いる場面では、この技を起点に攻めてもいい。

ハリケーンチョップ



使用個数	[illegible]	ST3以降で購入 (8000G)
ダメージ	140	
タイプ	遠距離攻撃	

[illegible]

ワイルドピッチ



使用個数	[illegible]	初期装備
ダメージ	280	
タイプ	遠距離攻撃	

[illegible]

ゴッドハンド



使用個数	[illegible]	ST7以降で購入 (30000G)
ダメージ	1500	
タイプ	遠距離攻撃	

[illegible]ケタ違いに高く、大悪霊などの強敵も一撃で倒せる。まさに必殺技と呼ぶにふさわし[illegible]

Wゴッドハンド



使用個数	[illegible]	FINAL STAGEのみ 使用可能
ダメージ	2000	
タイプ	遠距離攻撃	

[illegible]ゴッドリール技。両腕を前方にかざし、巨大な掌状のオーラをふたつ発射する。間合[illegible]

ゴッド瞑想



使用個数	—	[illegible]
ダメージ	0	
タイプ	特殊（ライフ回復）	

空中に浮遊して座禅を組み、瞬時にライフ[illegible]ばなるほど回復量も多くなる。せっかくのゴッドリールストックを使うのはもったい[illegible]は惜しまず使ってライフを回復しよう。

真・ゴッド瞑想



使用個数	☆☆☆	クリア後に購入(100000)、カジノで入手
ダメージ	0	
タイプ	特殊（ライフ回復）	

空中に浮遊して座禅を組み、瞬時にライフを100%回復する。ストックを3つも使うだけあって、瀕死の状態から全快できるのは大きい。ボス戦で回復アイテムが出現せず、ゴッドカードが多数出現したときなど、この技を使ってピンチを脱出しよう。

ゴッドチャージ



使用個数	☆	クリア後に購入(30000)、カジノで入手
ダメージ	0	
タイプ	特殊(テンションアップ)	

雄たけびとともにテンションゲージが30ポイント増加。[illegible]はゴッドリール技。ゴッドハンドを解放してラッシュ＋ピヨリ時のアクションボタンで一気に敵のHPを奪える……そんなときに活用しよう。強力な通常技を[illegible]ほど効果的だ。

真・ゴッドチャージ



使用個数	☆☆	クリア後に購入(50000)、カジノで入手
ダメージ	0	
タイプ	特殊(テンションアップ)	

テンションゲージを60ポイント増加させる。ゴッド瞑想系と異なり、上昇値はゲージ量に関係無く一定だ。ゴッドハンドに必要なテンションゲージ量は120ポイントなので、ゲージがまったく無い状態で使用しても、すぐには解放できない点に注意しよう。

スカ



使用個数		初期装備
ダメージ	0	
タイプ	その他	

ゴッドリールに必ず含まれるハズレ技で、ジーンの頭上からタライが落ちてきてわずかにダメージを受ける。使用してもストックは消費しないが、あえてこの技を使う意味は無い。狙った技に合わせられないときは素直にキャンセルしたほうがいい。

ゴッド土下座



使用個数	☆	初期装備
ダメージ	0	
タイプ	その他	

その場に正座して土下座する。敵にあざ笑われてしまうが、難度レベルをLv1に下げる効果がある。難度レベルは自然に上昇していってしまうため、この技を要所で使えばノーコンティニューボーナスを獲得しやすくなる。ただし、ハードモードでは使用不可能。



GOD HAND 開発コンテ集

GODHAND EVENT CONTE

ジーンの冒険の幕間に流れるデモシーン。そのベースとなった貴重な資料がここに!

コンテとデモの違いに注目!!

デモシーン演出用の開発コンテの一部を公開。コンテの演出がゲーム中でどのように再現されているのか、はたまたどのようなアレンジが施されているのかに注目してみよう。

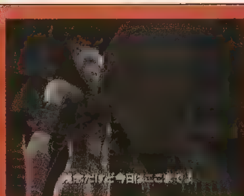


ステージ1 オープニング

[illegible]

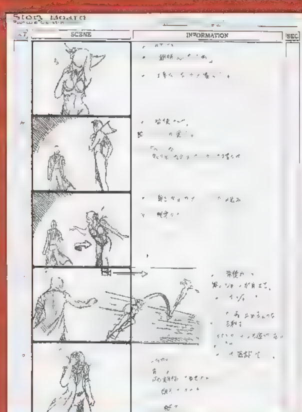






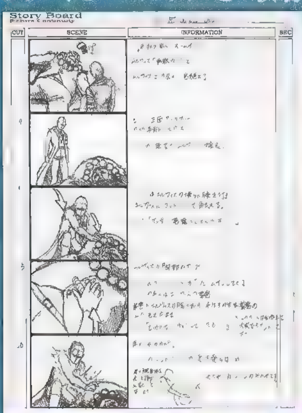


[illegible]



ステージ3 シャノンショーのあと

ステージ3 エルヴィスとの決着



エルヴィスとの決着後のシーン。演出は同じだが、カメラの視点がより説得力のあるアングルに[illegible]。







恐るべき悪の見本市！

サタン軍団オールスターズ

ゴッドハンドをつけ狙い、村人たちを恐怖のどん底におとし入れる悪の軍団を紹介。

SATAN ALL STARS

敵キャラクター解説

80種類以上に及ぶサタン軍団のデータと特徴を網羅。

敵の基本データとHPの変化について

敵キャラクターはそれぞれ、HP、攻撃力、ピヨリ時に発生するアクションボタンなどの基本データが設定されている。敵キャラクターはこれをベースにジーンに攻撃を仕掛けてくるが、ステージが進むと同じ敵キャラクターでもHPが増加する。また、難度レベルが上がると使用する技が増えるなど、ステージの進行度やプレイヤーの腕に応じてアルゴリズムが強化されていくのだ（難度レベルについてはP14参照）。ここからは、本作に登場するすべての敵キャラクターを詳しく解説していく。同じタイプの敵キャラクターでも、使用する技が大きく異なっている場合もあるので、動きをよく見て的確に対処していこう。

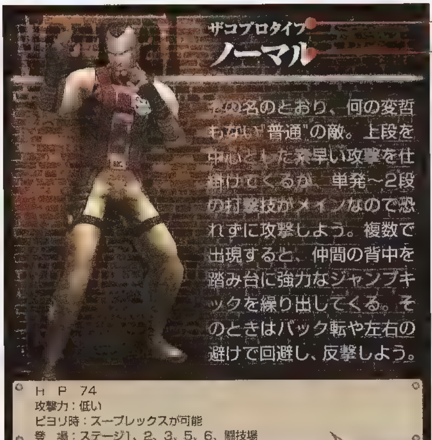


同じ敵キャラクターでも難度レベルが上がったり、ステージが進むにつれて強さは段違いになってくる。



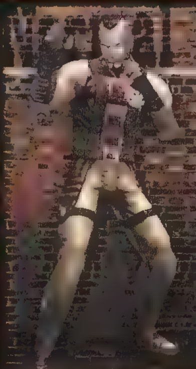
ステージのトリを飾るボスキャラクターは強力無比。攻撃よりも回避動作のほうが重要になる。

ページの見方



- 1 …敵のタイプ
- 2 …キャラクター名
- 3 …闘技場を除く、登場ステージごとに設定されたヒットポイント（用心棒、バーテン、バニーガール　黒／青／赤の数値は闘技場のヒットポイント）。
- 4 …設定された攻撃力の度合い
- 5 …ピヨリ時に発生するアクションボタンのタイプ
- 6 …登場するステージやその他情報

3 ＨＰ：74、96、118、170、192
4 攻撃力：低い
5 ピヨリ時：スープレックスが可能
6 登　場：1、2、3、5、6ステージ



ザコプロタイプ

ノーマル

その名のとおり、何の変哲もない"普通"の敵。上段を中心とした素早い攻撃を仕掛けてくるが、単発～2段の打撃技がメインなので恐れずに攻撃しよう。複数で出現すると、仲間の背中を踏み台に強力なジャンプキックを繰り出してくる。そのときはバック転や左右の避けで回避し、反撃しよう。

H P：74、96、118、170、192
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックスが可能
登 場：ステージ1、2、3、5、6、闘技場



ザコプロタイプ

モヒカン

ノーマルの強化版で、その違いは見た目どおりノーマルより少し毛が生えた程度。ノーマルの攻撃を回避したあとに繰り出すラッシュが強力になっており、ステージ5以降は下段回し蹴りも使ってくる。つかみ技を仕掛けられたら、素早く左スティックを振ればスープレックスで切り返せる。

H P：96、170、192、222
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックス
登 場：ステージ2、5、6、7、闘技場



ザコプロタイプ

メカ男



Dr.イオンに率いられたサイボーグ兵。見た目以外はノーマルとまったく同じ性質を持つ。HPが少ないので優先的に倒そう。

H P：148
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックス
登 場：ステージ4、闘技場



リーダープロタイプ

ノーマルリーダー

ノーマルを取りまとめる大柄なリーダー。ザコプロタイプよりも圧倒的にHPが高く、吹き飛ばし技でダウンを奪えないので、ガード崩しを積極的に狙おう。仲間の背中を使った飛び蹴りのほか、大きく前進しながら竜巻を起こす突進攻撃が厄介。ほかの敵から孤立させるように立ち回ろう。

H P：322、388、677
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ1、2、6、闘技場



リーダープロタイプ

モヒカンリーダー

頭頂のトサカが目に鮮やかなモヒカンのリーダー。最大の特徴は、鋭利な刃が仕込まれたモヒカンを投げる攻撃。両手を頭上に構えたらすぐに左右に避けてかわそう。モヒカンを投げた後はスキンヘッドになるが、一定時間で再生(!)する。接近戦では素早いジャブからのラッシュに要注意。

H P：388、610、677、766
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ2、5、6、7、闘技場



リーダープロタイプ

ゼブラ

[illegible]一線を画する戦闘能力を持つ強敵。HPに加えて、攻撃力、回避能力、反撃能力も高く長期戦になりやすい。離れた位置から飛び込み攻撃を仕掛けてくることもある。ピヨらせれば大ダメージを与えられるので、ぴよハントなどのゴッドリール技に頼ってもいい。武器攻撃も有効だ。

H P：455、832
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ3、8、闘技場

リーダープロタイプ
メカ男リーダー



[illegible]化されたノーマルリーダーの強化版。ゼブラと同様、離れた間合いから飛び込み攻撃を仕掛けてくる。ラッシュなどの攻撃パターンはノーマルリーダーと同じ。ガード崩しからの浮かせ技でピヨリを狙おう。ほかの敵がいるときは、ヒット＆アウェイで少しずつダメージを与えていこう。

H　P：544
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登　場：ステージ4、闘技場

リーダープロタイプ
ブラックリーダー



リーダープロタイプ最強の敵で、ノーマルリーダー、モヒカンリーダー、メカ男リーダー、ゼブラの技を使いこなす。ステージ8にのみ登場するが、ほかの敵とともに大量のブラックリーダーが一斉に襲い掛かってくる。武器やゴッドリール技、ゴッドハンドも惜しまず投入して撃破しよう。

H　P：632
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登　場：ステージ8、闘技場

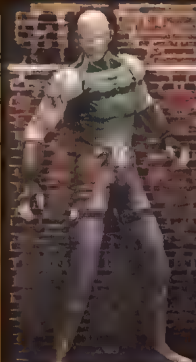
上位リーダータイプ
ダイナマイトジョー



迷彩と虎柄の衣装を身につけた[illegible]ルガイ。ムエタイをベースにした攻撃は威力が高く、回避能力も非常に優れている強敵。大振りな攻撃は回避されると手痛い反撃を受けるので、スキの小さい攻撃でガード崩しを狙おう。ステージ8ではほかの敵に混じって出現し、倒すと大[illegible]に変身する。

H　P：500
攻撃力：高い
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登　場：ステージ6、8、闘技場

ザコチンピラタイプ
ギャング



ゴロツキらしい見た目だけが取り柄の下っ端ギャング。アッパーやダブルハンマーなど、全体的に大振りの攻撃が多い。モーションを見たらバック転で回避して、ダッシュ攻撃を決めるのが有効。まわりに味方がいないと命乞いしてくるが油断は禁物。うかつに近づいて金的を食らうとライフを1にされてしまう。

H　P：74、96、170
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックス
登　場：ステージ1、2、5、闘技場

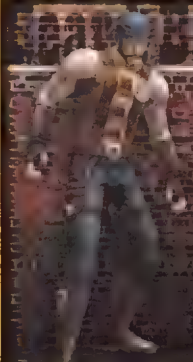
ザコチンピラタイプ
バンダナ



赤いバンダナを巻いたチンピラ。ギャングとまったく同じ性能を持つ敵で、見た目以外の違いはなし。徒党を組んでいなければ脅威ではない。HPが低いので、先に倒して敵の頭数を減らすといい。ただし、時折使う砂かけ攻撃に注意しよう。つかみ技は振りほどくまでダメージを受け続ける。

H　P：74、170、92
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックス
登　場：ステージ1、5、6、闘技場

ザコチンピラタイプ
ヒゲバンダナ



ヒゲをたくわえたバンダナの兄貴分。パターンの攻撃を回避すると、多段のチョップラッシュで切り返してくることがある。難度レベルが高いときは、コンボ攻撃を出し切らずに途中止めからガード崩しを狙おう。ちなみにギャング、バンダナとの違いは、チョップラッシュを使う点のみ。

H　P：170、222
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックス
登　場：ステージ5、7、闘技場

ザコリーダータイプ
金棒男



[illegible]に暴れ回るチンピ[illegible]のカリスマ。[illegible]するため、[illegible]として[illegible]の[illegible]。金棒で殴りつけ[illegible]ればあっさりと倒せるはず[illegible]。金棒をなくすとピヨリ値の高い回し蹴りと4段のラッシュで攻めてくる。スキの小さい通常技で攻めつつ、ガード崩しを狙おう。

H P：388、455、6[illegible]
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ2、3、5、闘技場

ザコリーダータイプ
バンダナリーダー



[illegible]のチンピラどもを力で[illegible]。バンダナとピ[illegible]バンダナのリーダー。[illegible]金棒男の[illegible]。[illegible]しても[illegible]んでしつこく攻めてくるほか、リーチの[illegible]技も繰り出してくる。フットワークが軽いので、バック転や左右の避けを駆使し、回避を重視して立ち回ろう。

H P：610、677、766
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ5、6、7、闘技場

ザコリーダータイプ
オレンジリーダー



[illegible]にオレンジの[illegible]が特徴。基本的にはバンダナリーダーと同じ性質だが、[illegible]の攻撃パターン[illegible]、2段フック[illegible]振り下ろしという[illegible]4段[illegible]を繰り出してくる。敵が複数いる場面では、先にHPの低い敵から倒してからオレンジリーダーと1対1で戦うようにしよう。

H P 610
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ5、闘技場

ザコカンフータイプ
カンフー



[illegible]をまとった中国拳法の[illegible]。素早い5段のラッシュを[illegible]するため、一度食らうと一気にライフを減らされる恐れがある。また、このラッシュはリーチが長い突きから始まるため、回避も意識して出の早い技を起点に攻めよう。呼吸を読んで、攻撃と回避のタイミングをしっかり計ろう。

H P：170、192、244
攻撃力：低い
ピヨリ時：スープレックス
登 場：ステージ5、6、8、闘技場

リーダーカンフータイプ
カンフーリーダー



カンフーの[illegible]を務める中国拳法の[illegible]。攻撃力や[illegible]だけでなく、ラッシュ[illegible]リーチとスピード[illegible]強化されており、カンフーよりもはるかに手ごわい。つかみ技の金的攻撃は[illegible]回避不可能なため、素早くバック転などで回避しよう。戦わずに済むなら逃げてしまうのも手。

H P：[illegible]、6[illegible]、832
攻撃力：普通
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ5、6、8、闘技場

ザコデブタイプ
デブザコ



[illegible]体躯を活かしてパワフルな攻撃を仕掛けてくる[illegible]。見た目とは[illegible]から[illegible]攻撃を仕掛けてくることもある。ザコデブタイプはアッパーでの浮きが低く、通常時は吹き飛ばし攻撃でダウンしない。コンボ攻撃でピヨらせて、毒針スペシャルを叩き込もう。

H P：148、192、34[illegible]、[illegible]
攻撃力：低い
ピヨリ時：毒針スペシャル
登 場：ステージ1、2、5、6、闘技場



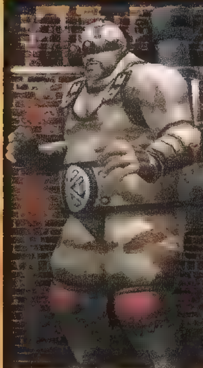
サタン軍団オールスターズ




ザコデブタイプ
デブピエロ

ピエロの扮装をしたザコデブ。基本的にはデブザコと同じ敵だが、遠距離時は突進ではなく、体を丸めてバウンド攻撃を仕掛けてくる。

H P 236、340
攻撃力 低い
ピヨリ時 毒針スペシャル
登 場 ステージ3、5、闘技場



ザコデブタイプ
デブバズーカ

迷彩服に身を包み、暗視ゴーグルと巨大なバズーカを装備したデブ。遠距離時はうつぶせにしゃがんでバズーカを連射する。バズーカは一定間隔で発射するので、タイミングよく左右への避けで回避しながら接近しよう。懐に潜り込めば立ち上がる。接近戦の攻撃手段はデブザコと同じだ。

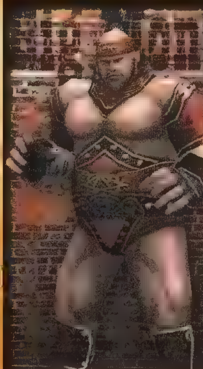
H P：296、399、444
攻撃力 低い
ピヨリ時：毒針スペシャル
登 場：ステージ4、6、7、闘技場



リーダーデブタイプ
白忍者

なぜか忍者を志したデブ。両手の刃で鋭いラッシュを仕掛けてくるほか、間合いが離れると人間手裏剣で突っ込んでくる。デブザコより回避能力はやや高いが、攻撃技は大振りなため、一度密着すればザコデブと同様に戦える。スキの小さいコンボ攻撃でピヨリおよびガード崩しを狙おう。

H P 192、236、399、488
攻撃力：低い
ピヨリ時：毒針スペシャル
登 場：ステージ2、3、6、8、闘技場



リーダーデブタイプ
ビッグモンゴル

[illegible]を着用する屈強なデブ。7発連続で繰り出す張り手ラッシュが脅威。一撃が非常に痛いので、バック転や避けでの回避を常に意識して、慎重にガード崩しを狙っていこう。本編にはステージ6にひとりしか出現せず、この場面では接近するまで動かない。先に周囲の敵を始末しよう。

H P 1500
攻撃力 非常に高い
ピヨリ時：毒針スペシャル
登 場 ステージ6、闘技場



プロレスラータイプ
レスラー

筋骨隆々のプロレスラー。大振りな上段攻撃が中心で、回避能力も低いため戦いやすい。ただし、間合いが遠いときに繰り出してくるドロップキックと回転ラリアットに注意。接近戦でスキの小さい通常技を中心に戦おう。つかみ技のモーション中は攻撃してもひるまないので素早く回避だ。

H P：296、340
攻撃力：低い
ピヨリ時：ゴリラ投げ
登 場：ステージ4、5、闘技場



ザコチビタイプ
バクダン男

爆弾を投げながら逃げ回る厄介な爆弾使い。爆弾は足元にあれば○ボタンで蹴り飛ばせるので、これでバクダン男を仕留めてもよい。基本的な攻撃は爆弾のみだが、背後に回り込んでから百年殺しを狙ってくることもあるので、○ボタンでカウンターを狙おう。ステージ7では地中を移動する。

H P 37、51、125
攻撃力：低い
ピヨリ時：杭打刑
登 場：ステージ1、2、7、闘技場



ザコチビタイプ
爪男



両手に鋭い爪を装備し、素早い攻撃を仕掛けてくる。攻撃的な性質で、連続ヒットする多段技を中心に使ってくる。[illegible]から繰り出す回転攻撃に注意して、ダッシュ攻撃で先手を取ろう。HPは低いため、一度とらえれば難なく倒せるだろう。ステージ3では樽の中に隠れているので注意しよう。

HP：66～111
攻撃力：低い
ピヨリ時：杭打刑
登場：ステージ3、6、闘技場

ザコチビタイプ
モグラ男



[illegible]生息する爪男の一種で、地中を潜って移動する。地中から飛び出すときにも攻撃判定があるため、しっかり回避しよう。爪を左右に広げて高速回転する攻撃や飛び込み攻撃がやっかい。水面蹴りを連発するが、ダッシュ攻撃など当たりの強い技で中間距離から攻撃するのが効果的だ。

HP：25
攻撃力：低い
ピヨリ時：杭打刑
登場：ステージ7、闘技場

ザコ女タイプ
女ザコ



ミリタリー風の衣装をまとったスタンダードなザコ女。全体的に能力は低めなので戦いやすいが、ムチを持っている場合は最優先で倒そう。また、つかみ技のビンタは捕まると回避不能。ステージ6ではジャンプからのつかみ技を使うが、左スティックを素早く[illegible]踏みつけをかわせる。

HP：56～192
攻撃力：低い
ピヨリ時：おしおき
登場：ステージ2、6、闘技場

ザコ女タイプ
サーカス女



シルクハットとピエロ風のフェイスペイントが特徴。基本的な性質は女ザコと同じで、左アッパー、上段回し蹴り、側転蹴りなどの大振りな技がメイン。スキの小さいコンボ攻撃などで押せば問題ない。側転やバック転でジーンの攻撃をかわすことがあるので、間合いを調節しながら戦おう。

HP：118
攻撃力：低い
ピヨリ時：おしおき
登場：ステージ3、闘技場

ザコ女タイプ
バンダナ女 青

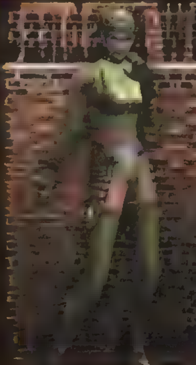




女ザコの色違い。なお、ザコ、リーダーを問わず女系の敵には金的が効かない。ゴッドリール技を仕掛けるときは気を付けよう。

HP：48～170
攻撃力：低い
ピヨリ時：おしおき
登場：ステージ4、5、闘技場

ザコ女タイプ
バンダナ女 緑





バンダナ女（青）と同様に、この敵も女ザコがベースとなっており、同じ戦い方が通用する。「ジャンプからつかみ技」の使用頻度が高い。

HP：48～170
攻撃力：低い
ピヨリ時：おしおき
登場：ステージ4、5、闘技場

サタン軍団オールスターズ



ザコ女タイプ
メカ女 青

強化された女ザコ。他のバリエーションは増えているが、基本的な性質は女ザコと同じ。メカ女ならではの特徴は、HPが減ると自爆特攻攻撃を仕掛けてくる点。両手を掲げて走ってきたら思いっきり間合いを離そう。コンボ攻撃でピヨリを奪い、おしおきで一気に倒し切るのが理想だ。

H P 48
攻撃力 低い
ピヨリ時 おしおき
登 場 ステージ4 闘技場



ザコ女タイプ
メカ女 緑



強化された女ザコ。メカ女（青）の色違いで、行動パターンなどはまったく同じ。メカ女は青、緑ともに4ステージにのみ登場する。

H P 48
攻撃力：低い
ピヨリ時：おしおき
登 場：ステージ4、闘技場



ザコ女タイプ
ゴーグル女

ゴーグルに迷彩柄と、ミリタリー的な雰囲気をかもし出すザコ女。行動パターンは女ザコとほぼ同じで、ムチを持って出現する場合もある。また、メカ女を除くザコ女全般の特徴として、HPが減少すると四つん這いになって逃げ出すことがある。このときはダッシュ攻撃ですかさず追撃を加えよう。

H P 148
攻撃力 低い
ピヨリ時 おしおき
登 場 ステージ4 闘技場



ザコ女タイプ
スカート女

ボンデージ風の衣装をまとったザコ女。基本的な性質は女ザコ等に準じるが、必ず帽子かムチを持って出現する。帽子攻撃は2段技だが、出が早く連続ヒットするため油断は禁物。ムチはリーチが長く、ほかの敵にかまけているとピシャリとやられる。いずれにせよ優先的に倒したい敵のひとりだ。

H P 70
攻撃力 低い
ピヨリ時 おしおき
登 場 ステージ5、闘技場



リーダー女タイプ
ゼブラウーマン

ゼブラ柄のセクシーな衣装に身を包んだ、ザコ女のリーダー。女ザコの強化版で、攻撃力、HP、回避能力が高く、回転蹴りを連発するラッシュ攻撃を繰り出してくる。つかみ技は回避不能な高威力のパイルドライバー。ムチを持っているときは、ムチによるラッシュ攻撃も仕掛けてくる。

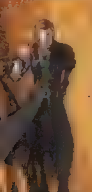
H P 544、677、832
攻撃力 普通
ピヨリ時 おしおき
登 場 ステージ4、6、8、闘技場



リーダー女タイプ
サーカス女リーダー

[illegible]スのサーカス団員を取り仕切る、ゼブラウーマンと同タイプの敵。道化風の帽子には鋭利なカッターが付いており、間合いが離れるとこの帽子をブーメランのように投げてくる。素早く左右への避けでかわそう。帽子を投げたあとは戻ってくるまで無防備になるので、攻撃のチャンスだ。

H P 455
攻撃力 普通
ピヨリ時 おしおき
登 場 ステージ3 闘技場







リーダー女タイプ

ゴーグル女リーダー

ゴーグル女を指揮する、コブラリーダーと同タイプの敵。蹴り上げから繰り出す5段のラッシュ攻撃を使ってくるのが特徴だ。

H P：544
攻撃力：普通
ピヨリ時：おしおき
登 場：ステージ4、闘技場



リーダー女タイプ

スカート女リーダー

[illegible]でスカート女たちの[illegible]として指揮するリーダー。[illegible]子を持って出現。[illegible]による攻撃は、スカート女と同じ2段攻撃のほかに、4段攻撃もある。また、[illegible]飛び蹴りを3回連続で繰り出すなど全体的に手数が多いのが特徴。ガードした瞬間を見逃さず、ガード崩し技を決めよう。

H P：[illegible]
攻撃力：普通
ピヨリ時：おしおき
登 場：ステージ[illegible]、闘技場

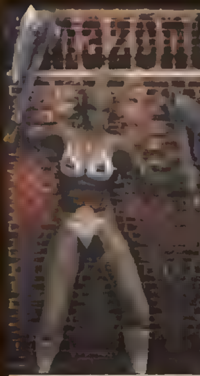


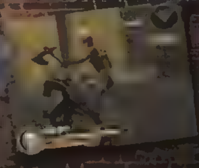
リーダー女タイプ

アマゾネス 白

[illegible]ったリーダー女では最大のHPを[illegible]。[illegible]った大[illegible]りなラッシュ攻撃がメインだが、[illegible]および反撃能力が高いため手数で押すのは禁物。[illegible]にガード崩しを狙っていこう。また、ジャンプつかみからの踏みつけも威力が高いので要注意。

H P：877、966、1032
攻撃力：やや高い
ピヨリ時：おしおき
登 場：ステージ6、7、8、闘技場



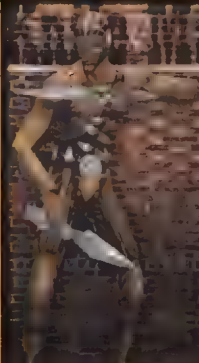


リーダー女タイプ

アマゾネス 黒

ステージ5に[illegible]となる敵のひとり。アマゾネス(白)よりもHPが低く、技の種類も少ない。強敵ではあるが多少は戦いやすい。

H P：[illegible]
攻撃力：普通
ピヨリ時：おしおき
登 場：ステージ5、7、8、闘技場



ザコヤセタイプ

ナイフ男

[illegible]ナイフを構えた長身のナイフ使い。間合いが離れると、ジャンプからのナイフ投げやスライディングアタックを繰り出してくる。ナイフを振る攻撃は上段なので、水面蹴りなどの上段攻撃回避属性を持つ技が有効。ただし、ハイキックから連係する踵落としは下段攻撃属性なので要注意。

H P：[illegible]
攻撃力：低い
ピヨリ時：コブラツイスト
登 場：ステージ[illegible]5、闘技場



ザコヤセタイプ

ヘルメット男

[illegible]ヘルメットと[illegible]の[illegible]に身を包んだナイフ[illegible]。その正体は全身機械化されたナイフ男のサイボーグ版。基本的にはナイフ男と同じ攻撃を使ってくるが、接近すると高威力の連続蹴りを繰り出すことがある。ジーンの攻撃が回避されたときは、用心のためにもバック転で離れよう。

H P：[illegible]
攻撃力：低い
ピヨリ時：コブラツイスト
登 場：ステージ[illegible]、闘技場

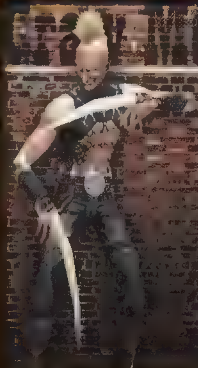
サタン軍団オールスターズ



ザコヤセタイプ
ターバン男

ターバンを巻いた痩身のザコ。攻撃は、ナイフ男やヘルメット男と似た攻撃を繰り出すが、接近すると背中のヤセ刀を抜いて斬りかかってくることがある。倒せばヤセ刀を落とすので、要塞など強敵との戦いに役立てよう。広いエリアに出現したときは、ナイフ投げを左右に避けながら接近だ。

H　P　333
攻撃力　低い
ピヨリ時　コブラツイスト
登　場　ステージ7、闘技場



リーダーヤセタイプ
爪モヒカン

両手の爪で獲物を引き裂くことに至上の喜びを覚えるナイフ男系のリーダー。攻撃力、HP、回避能力が高い。さらに爪を使ったラッシュ攻撃も素早い、やっかいな敵。懐に潜り込んだら、ガード崩しを交えたコンボ攻撃で一気にピヨリまで持ち込みたい。なお、つかみ技は使用してこない。

H　P　500、996
攻撃力　普通
ピヨリ時　コブラツイスト
登　場　ステージ2、6、闘技場



リーダーヤセタイプ
ジャイアント・ゼブラ

ゼブラ柄の覆面をまとった巨漢のレスラー。チョップやキックなどの単発技を中心に戦う。動きは緩慢で回避能力も低いが、ダメージを受けてもお構いなしで攻撃してくる。縦チョップを食らうとピヨってしまううえ、つかみ技のココナッツクラッシュは回避不可能。ヒット&アウェイで戦おう。

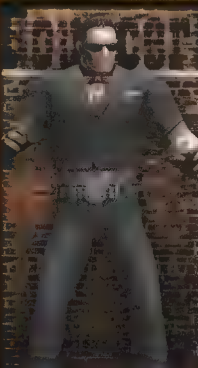
H　P：1000
攻撃力：高い
ピヨリ時：コブラツイスト
登　場：ステージ4、闘技場



ザコプロタイプ
木人

FIGHTING RINGの受付で「練習する」を選ぶと、スパーリング相手として登場する木人形。ノーマルと完全に同じ技を使う。手数は少なめで、2段の蹴り上げや裏拳が主力技。倒すことはできないがダメージを受けることも無いので、コンボ攻撃やゴッドリール技を思う存分練習しよう。

H　P　…
攻撃力　-
ピヨリ時　スープレックス
登　場　闘技場



プロレスラータイプ
用心棒

黒いスーツを着用した巨漢レスラー。プロレスラーよりも技の種類が豊富で、右チョップの5連発や左右フックの3連発などのラッシュ攻撃を使用する。一撃が致命傷となる恐れがあるので、慎重に戦おう。つかみ技はバックブリーカーで、素早く左スティックを振らないと回避できない。

H　P　2000
攻撃力　非常に高い
ピヨリ時　ボコる
登　場　プチデビル（8）、カジノ（客を攻撃すると強制バトル）



上位リーダータイプ
バーテン

カジノに勤めるバーテン。しかしてその正体は酔拳の達人。HPは最大級で、回避および反撃能力も非常に高い。トリッキーな攻撃も多く、とにかくダメージを与えにくい。大振りな技は徹底して控え、中間距離からダッシュ攻撃で攻めていこう。攻撃後はすぐにバック転で間合いを離すこと。

H　P　3000
攻撃力　高い
ピヨリ時　スープレックス
登　場　闘技場



リーダー女タイプ
バニーガール　黒／青／赤

カジノやショップで姿を拝めるバニーガールが、闘技場の敵として登場する。標準的なリーダー女系に比べると、HPは低いが攻撃力が高い。回し蹴り2発からの蹴り上げや大振りなビンタなど、多彩な専用技を持っている。バトルが始まった時点ではバニーガール（黒）のみだが、一定時間で赤、青の順にリングに乱入してくる。黒ひとりの間に、どれだけダメージを与えられるかがポイント。1～2人のうちに2回おしおきを決めて黒を倒し、ゴッドハンドで赤を倒すのが理想的な流れ。なお、3人の性質は同じで、つかみ技は回避不能のバックブリーカーだ。

H　P：510／510／510
攻撃力：やや高い
ピヨリ時：おしおき
登　場：闘技場



悪霊タイプ
悪霊

倒した敵から出現。固定で出現するものとランダムのものがいる。攻撃力が高く、一瞬で遠距離を移動する強敵。ゴッドリール技やゴッドハンドを惜しまず使おう。これらが使えないときはガード崩し技を狙うといい。ジーンの背後からつかみ攻撃を狙ってきたときは、◯ボタンでカウンターが発生。

H　P　330、370、420、460、500、540、580、620
攻撃力　高い
ピヨリ時　ボコる
登　場　ステージ1、2、3、4、5、6、7、9、闘技場



悪霊タイプ
悪霊　緑

頭部に赤い炎を宿した悪霊。両腕の刃を振り回すのが主な攻撃方法。遠距離時は回転しながら飛び込み攻撃を仕掛けてくることがある。やはりゴッドハンドなどで早期決着を目指すのが得策だ。なお、悪霊（緑）はジーンの背後に回ってもつかみ攻撃を行わない。素早く振り向くか間合いを離そう。

H　P　420、480、510　550、590、630、670
攻撃力　高い
ピヨリ時　ボコる
登　場　ステージ2、3、4、5、6、7、9、闘技場



悪霊タイプ
悪霊　赤

頭と両腕に青い炎を宿した悪霊。接近すると鋭利なトゲを伸ばす攻撃を行う。体を丸める前兆を見たら、即座にバック転などで間合いの外に回避しよう。ジーンの背後に回り込むとつかみ攻撃を仕掛けてくる。なお、悪霊系の敵は残りHPを1にすると、アクションボタンの「トドメ」が狙える。

H　P　520、560、600、640、680、720
攻撃力：高い
ピヨリ時：ボコる
登　場：ステージ3、4、5、6、7、9、闘技場



悪霊タイプ
大悪霊

巨大な槍を持った最強の悪霊。離れれば槍やレーザー、近づいてもダメージにひるまず攻撃してくる難敵。ステージ5以降はランダムで出現する可能性があり、ステージ4と8では各1体ずつ固定で出現。ゴッドハンド、ゴッドリール技を惜しまず使って倒そう。倒せば強力な武器である槍を落とす。

H　P　900、1000、1100、1200、1300
攻撃力　非常に高い
ピヨリ時　ボコる
登　場：ステージ4、5、6、7、8、闘技場

サタン軍団オールスターズ



中ボスプロタイプ
金さん/銀さん

強面で屈強な肉体美に、オネエ言葉とサンバコスチュームという取り合わせが強烈なエルヴィス邸の倉庫番。間合いを離すとリーチの長いヒップアタックや超高速の飛び蹴りを繰り出すため、コンボ攻撃でどちらか一方を攻撃しても邪魔されやすい。ゴッドリール技やゴッドハンドを使い、ひとりを集中攻撃して早めに倒してしまおう。できれば、つかみ技が強力な銀さんを先に倒すのがオススメだ。倉庫に並んだ木箱を投げつけて、攻撃のきっかけにするのもいい。なお、銀さんは"とある理由"から、ゴッドリール技のキンテキが効かないので注意。

H P　580　580
攻撃力　高い　高い
ピヨリ時　スープレックスorボコる　スープレックスorボコる
登　場　ステージ1、闘技場



中ボス女タイプ/中ボスデブタイプ/中ボスヤセタイプ
コンチータ/テッキュウ/メラン

ゴッドハンドを狙うズッコケ3人組。コンチータはリーチの長いムチを振り回すので不用意な攻撃は禁物。ダッシュ攻撃など素早い技で懐に滑り込もう。テッキュウは遠距離からの衝撃波と突進攻撃が強力。大振りな技は控えて回避を重視しつつ近づこう。メランも遠距離からのブーメラン投げが手ごわい。戻ってくるブーメランもしっかり回避しよう。なお、ステージ2ではテッキュウ→メラン→コンチータの順に、ステージ4ではテッキュウ→メラン→コンチータの順に戦う。コンチータのみ、ステージ8でアフロカンフーの前座としても登場する。

H P　800、600、1500　800、1200　800、1050
攻撃力　高い　高い　高い
ピヨリ時　おしおき　毒針スペシャル　コブラツイスト
登　場　ステージ2、4、8、闘技場　ステージ2、4、闘技場　ステージ2、4、闘技場



中ボスプロレスラータイプ
ゴリラーマスク

ゴリラ仮面。主にレスラーと同じ技を使うが、回避および反撃能力が高い。つかみ技は2種類あり、足をつかまれたときは振りほどくことでピヨリ状態にできる。ボディプレスは表示されたボタンを押せば回避可能。HPが減少するとバクダン男にバナナを届けさせるので攻撃して奪い取ろう。

H P　1250
攻撃力　高い
ピヨリ時　ゴリラ投げ
登　場　ステージ3、闘技場



中ボスプロレスラータイプ
ゴリラーマスクタイガー

ゴリラーマスクの強化版。ワンツーパンチ、ジャンプ[illegible]、フライングニールキック、ラリアット、凶器攻撃など素早い打撃技を使いこなす。いずれも攻撃力が高く、一撃で瀕死になる危険性がある。ゴッドリール技、ゴッドハンドを惜しまず使い、ピヨらせてゴリラ投げにつなごう。

H P　2500
攻撃力　非常に高い
ピヨリ時　ゴリラ投げ
登　場　ステージ8、闘技場

サタン軍団オールスターズ



中ボスチビタイプ
ミニミニファイブ
ジョーカー／スペード／ダイヤ／クローバー／ハート

個性的な5人のメンバーで構成されたチビ戦隊。5人とも攻撃力は低いが、一斉に襲い掛かってくるため攻撃を邪魔されやすい。また、ふたりが合体しての高速回転アタック、5人が並んでビームを撃つ連係攻撃も繰り出す。ゴッドリール技は範囲攻撃よりもひとりに大ダメージを与えるものを選び、確実に頭数を減らしていこう。通常技では上段攻撃回避の水面蹴りが効果大。複数を巻き込めるので、この技を繰り返すだけでお手玉できる。2度目の戦いとなるステージ6では、ビームサーベルでの攻撃や竜巻を起こす合体必殺技を使用してくる。

H P：660、900／530、750／530、750／530、750／530、750
攻撃力：低い／低い／低い／低い／低い
ピヨリ時：杭打刑／杭打刑／杭打刑／杭打刑／杭打刑
登 場：ステージ3、6 闘技場



中ボスプロタイプ
ラヴェル

[illegible]に乱入してくるギタリスト。ギターでの大振りなラッシュ攻撃が中心だが、間合いが離れるとギターから衝撃波を放つ。撃ち方は3通りあるが、いずれも弾速が遅い。素早く左右への避けで回避しよう。また、難度レベルがLv3以上になるとダウン後にも衝撃波を撃ってくる。

H P：[illegible]
攻撃力：高い
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ5、闘技場



中ボスデブタイプ
ドビュッシー

二回目のラヴェル前に参戦する鉄腕ドラマー。連続ローキックなどのラッシュ技を使い、間合いが離れると衝撃波を放つ。ラヴェルとドビュッシーの衝撃波は、いずれも敵同士にヒットするので、間合いを離して逃げ回るだけでも少しずつダメージを与えられる。フィールドをうまく活用しよう。

H P：[illegible]
攻撃力：高い
ピヨリ時：毒針スペシャル
登 場：ステージ5、闘技場



中ボスプロタイプ
兄貴

ラヴェル&ドビュッシーを倒した後にラヴェルを調べると登場。攻撃力は高いが使う技はラヴェルと同じ。スキの小さいコンボ攻撃から、ガード崩しを狙っていけば苦戦せずに倒せる。残りライフが少ないときは、ドビュッシーが落とした鍵を取り、戦わずに次のエリアへ進んでもいい。

H P：[illegible]
攻撃力：非常に高い
ピヨリ時：スープレックスorボコる
登 場：ステージ5、闘技場



中ボスチビタイプ
サイコジジイ

空中に浮遊してサイキックパワーで攻撃してくるマッドサイエンティスト。浮遊している間は無敵だが、一定時間が経つと疲れて降りてくるので攻撃のチャンスだ。このとき、難度レベルに応じた仲間をふたり呼び出し、一定時間経つと再度浮遊してしまう。サイコジジイを集中的に狙おう。

H P：[illegible]
攻撃力：普通
ピヨリ時：杭打刑
登 場：ステージ6、闘技場



サタン軍団オールスターズ



中ボスデブタイプ
黒忍者

[illegible]で待機する黒装束の[illegible]忍者。攻撃方法は白忍者と似ているが、多段のラッシュ攻撃やかち上げ、ジャンプ斬りなど多彩な技を使う。闘技場にふたりいる白忍者を急いで倒すのが重要。気長に戦うなら外周をバック転で逃げ回ろう。[illegible]で同士打ちになりダメージを与えられる。

H P：1500
攻撃力：非常に高い
ピヨリ時：毒針スペシャル
登 場：ステージ8、闘技場



中ボスカンフータイプ
アフロカンフー

[illegible]のダンサー[illegible]の[illegible]、キンテキ[illegible]ラッシュするラッシュ[illegible]などを使ってくる。[illegible]能力が[illegible]ので大振りな攻撃は[illegible]。ふたりの女リーダーを従えているが、どちらかを倒すか直接攻撃しない限り、アフロカンフーは動かない。ムチを持つコンチータを先に倒そう。

H P：[illegible]
攻撃力：非常に高い
ピヨリ時：スープレックス
登 場：ステージ8、闘技場



先生タイプ
先生

[illegible]で登場する[illegible]の[illegible]。リーチとスピードに優れた日本刀でのラッシュは脅威そのもの。回避能力も高く、攻撃のきっかけがつかみにくい。素直にゴッドリール技やゴッドハンドで切り崩すのが確実な攻略法だ。出現するポイントは決まっており、倒すと"先生の刀"を落とす。

H P：[illegible]
攻撃力：高い
ピヨリ時：ボコる
登 場：ステージ6、7、闘技場



先生タイプ
大先生

[illegible]雰囲気を漂わせる[illegible]の剣豪。先生より[illegible]多彩な剣術を使いこなし、分身の術も使う。分身の数は難度レベルと連動しており、それぞれのHPは50。分身に与えたダメージの半分が大先生にも加わるので、分身を先に撃破しよう。ゴッド土下座で難度レベルを下げるのも手だ。

H P：[illegible]
攻撃力：非常に高い
ピヨリ時：ボコる
登 場：ステージ7、闘技場



ボスタイプ
Dr.イオン／Dr.イオン改

全身機械化されたロボット博士。大振りな単発技を中心に攻撃してくるが、攻撃動作中にダメージを与えてもひるまない点に注意。Dr.イオン、Dr.イオン改の攻撃の予備動作が見えたら、コンボ攻撃をキャンセルしてバック転や左右への避けで回避しよう。右腕をドリルかミサイルに形態変化させることがあるが、このときも同じ扱いでOK。ボコるを決めたあとも必ず形態変化するので、ミサイルなどの飛び道具は引きつけて左右へかわすこと。ステージのDr.イオン改は出現条件となる者がランダム。こちらはマジックアームのつかみ技も使ってくる。

H P：[illegible]
攻撃力：高い、高い
ピヨリ時：ボコる、ボコる
登 場：ステージ4、闘技場、ステージ7、闘技場



ボスタイプ

エルヴィス/エルヴィス2/エルヴィス変身後

巨大な葉巻と数珠の首輪がトレードマークの悪魔四天王。遠距離では飛び込み攻撃や衝撃波、近距離では強力なラッシュを駆使する。また、タバコの副流煙による目潰し攻撃も仕掛けてくる。スキの小さいコンボ攻撃を決めながら、左右への避けで対処していこう。ステージ2では、HPが半分以下になると攻撃力が1.5倍にアップ。遠距離からの火炎放射や火炎輪の攻撃が加わる。ステージ5のエルヴィス変身後は、素早いラッシュ攻撃や火炎弾、火炎放射を使う。つかみ技の連続かみつきは、回避に失敗すると即死してしまうので十分注意しよう。

H P 1000 1400 2500
攻撃力 高い 高い 高い
ヒヨリ時 ボコる ボコる ボコる
登 場 ステージ1、闘技場 ステージ2、闘技場 ステージ5、闘技場

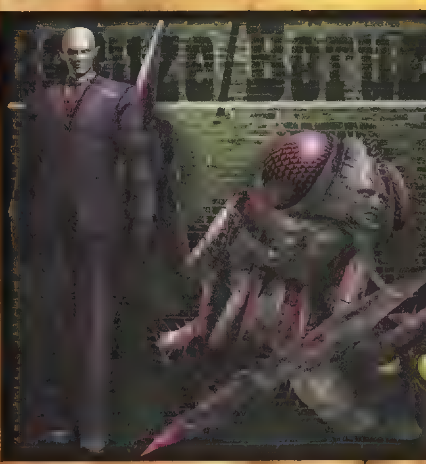


ボスタイプ

シャノン/シャノン変身後

魅了の術で多くの奴隷を従える女悪魔。ステージ3ではステッキでの攻撃がメイン。間合いが遠いときに仕掛けてくる魔法攻撃は威力が高く、一定時間チワワに変身させられる[illegible]ゲキャノスも脅威。なるべく接近戦を挑むようにして、ゴッドリール技やゴッドハンドでHPを削ろう。中央の檻に入ると閉じ込められてゼブラ&サーカス女リーダーとの戦闘になるが、檻の中には多数のアイテムがあるので入るべきだ。ステージ6のシャノン変身後は、上半身と下半身が独立している点に注意。Lv2以上のときは、上半身が高威力の魔法攻撃を放つことがある。

H P 1900 3400
攻撃力 非常に高い 高い
ピヨリ時 おしおき ボコる
登 場 ステージ3、闘技場 ステージ6、闘技場



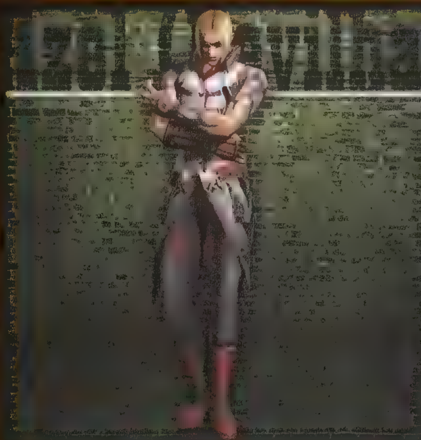
ボスタイプ

ベルーゼ/ベルーゼ変身後

悪魔四天王を束ねる紳士風の男。人間形態との戦闘は無く、ステージ7の最後で巨大な蝿の姿をしたベルーゼ変身後と戦う。両腕の攻撃は非常に素早く、モーションを見て回避するのは困難。前兆として眼が赤く光るので、これで判断して左右への避けを行おう。そのまま連続で避け続け、尻尾側に回ればしばらく安全に攻撃できる。HPが半分以下になると、下半身を切り離して飛行形態に変化。上空に逃げられやすいほか、つかみ技を使うようになる。ピヨリ時のボタンアクションは指で円を描く専用のもので、ボタン連打で回転数とダメージが上がる。

H P -- 4000
攻撃力 -- 高い
ヒヨリ時 ボコる
登場 -- ステージ7、闘技場

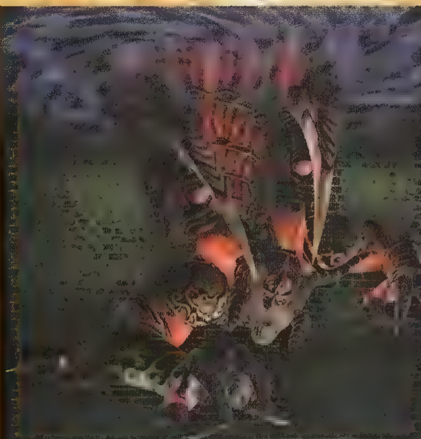
サタン軍団オールスターズ



ボスタイプ
アゼル(デビルハンド)

左腕にデビルハンドを宿す悪魔四天王のひとり。回避能力が非常に高く、なかなか攻撃が当たらない。手数も多いので、スキの小さい攻撃からのガード崩し技を中心にじっくり攻めよう。つかみ技を食らったときはボタン連打でカウンターを奪うことが可能。ステージ4ではHPを半分にすれば去っていく。ステージ8では中〜遠距離から放つデビルハンドのバリエーションが増え、HPが半分以下になると本気モードに変化。ジーンの攻撃がほとんど回避されてしまう。いかにゴッドリールストックとテンションゲージを温存できるかがポイントになる。

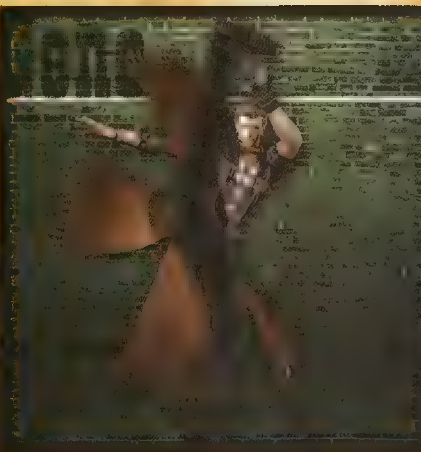
H　P　4000　5000
攻撃力　低い　普通
ピヨリ時　ボコる　ボコる
登　場　ステージ4　ステージ8、闘技場



ボスタイプ
サタン

復活を遂げた大悪魔。両眼からの火球、中央からの衝撃波、背中の角を走らせる攻撃などを繰り出し、HPが半分以下になるとブレス攻撃が加わる。いずれも前兆は判断しやすいが、攻撃範囲が広いので回避のタイミングに注意。しっかり引き付けて避けるのが重要だ。顔の下でひたすらコンボ攻撃を繰り返し、各攻撃をバック転や避けでかわしてピヨリを狙うのが攻略法。悪霊を召喚したときはサタンへの攻撃を中断して悪霊を全滅させること。壺や悪霊からゴッドカードが出現したら、新たに習得したWゴッドハンドをどんどんたたき込んでいこう。

H　P：12000
攻撃力　普通
ピヨリ時：ボコる
登　場：FINAL STAGE



ボスタイプ
ジーン

闘技場の隠しミッションに登場する、Wゴッドハンド仕様のジーン。近づくと通常技を駆使した素早いラッシュを仕掛け、離れると突神、龍穿脚、両断波、ハリケーンチョップ、Wゴッドハンドなどのゴッドリール技を連発してくる。ゴッドハンド解放時は両腕が発光。プレイヤーのように無敵ではないが、攻撃速度と回避能力が大幅にアップする。バトルでテンションゲージとゴッドリールストックは最大の状態でジーンと戦えるが、難度レベルはDieで固定。ちなみに、つかみ技はアゼルと同じボコる。○ボタンや×ボタンを交互に連打して反撃しよう。

H　P　???
攻撃力　かなり高い
ピヨリ時　ボコる
備　考　闘技場



これぞ地獄の観光案内！

ゴッドステージ攻略

ジーンに立ちはだかる全ステージ踏破のポイントに加え、ボス攻略をお届け。

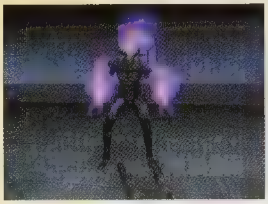
GOD STAGE

ステージ解説

マップと攻略アドバイスをチェックしてスムーズに旅を進めよう。

サタン復活を阻止すべく全9ステージを踏破せよ

いくつかのエリアで構成されたステージを進み、ボスを倒せばクリアというのが、『GODHAND』の基本的なゲームの流れ。攻略ページでは、各エリアのスタートとゴール地点、敵と村人の出現位置、攻略イベントが発生する場所などを示したエリアマップを掲載。あわせてゲームをスムーズに進めるための攻略アドバイスも解説している。



確実に悪霊が出現する敵の位置などをあらかじめ知っておけば、ピンチに陥りにくくなる。

ページの見方



1 ……エリアマップ(アイコンの見方は下記参照)

2 ……エリアごとの攻略アドバイス

3 ……中ボス／ボスに対する基本戦術

4 ……中ボス／ボスの主要技と対処法

マップアイコンの見方

- START ‥‥エリアのスタート地点
- GOAL ‥‥エリアのゴール地点
- EVENT ‥‥攻略イベントの発生地点
- 人赤‥‥最初から出現している敵
- 人緑‥‥特定の敵を倒すことで出現する敵
- 人紫‥‥倒すと悪霊が出現する敵
- 人青‥‥村人
- 石像‥‥その地点に一定時間立ち止まると出現する人面岩。破壊するとアイテムが出現。
- ドラム缶　プチデビル
- 鍵‥‥そのエリアにある扉をあけるための鍵
- 人面扉‥‥一定ダメージを与えると開く扉

STAGE 1 宿場町



やっと辿り着いた宿場町。ジーンとオリヴィアの目的とは……？

AREA:1 始まりの現場



※1　最初の敵をふたり倒すと出現
※2　敵を5人以上倒してエリア【A】を踏むと出現
※3　近くにいる3人のうち、2人を倒すと出現
※4　悪霊を倒し、近くの2人を倒すと出現
※5　悪霊を倒し、敵を9人以上倒すと門が開いて出現
※6　エリア【B】を踏むと出現

悪霊は計画的に撃破しよう

このエリアには倒したあとに必ず悪霊が出現する敵が2体いる。悪霊はHPと攻撃力が高く、非常にやっかいな相手だ。そこで悪霊化する敵を倒すまえに別の敵を倒し、テンションゲージをMAXにしておこう。悪霊の出現と同時にゴッドハンドを解放すれば、悪霊のHPを一気に削り取れる。



ゴッドハンド解放中は攻撃力がアップし、すべての攻撃がガード不能に。悪霊を一気に倒そう。

村人を救出し石像を破壊する

敵に襲われている村人は周囲の敵を倒すと救出できる。救出した村人からは回復アイテムやゴールドをお礼としてもらえるのだ。また、エリアの特定の場所で待つと地面から石像が出現する。この石像を時間内に破壊することで、回復アイテムやパワーアップアイテムなどが入手できる。



出現した石像は一定時間で地面に戻ってしまう。それまでに破壊してアイテムを入手しよう。



AREA:2 俺の右手はゴッドハンド

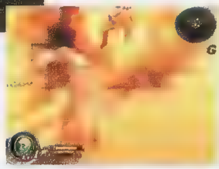


地形を有効に利用しよう

橋を渡った先には3人の敵が待ち構えているので、ひとりずつおびき出しながら戦っていこう。敵に囲まれてしまったときは、橋の上から跳び足刀などのふっ飛ばし技を使って、谷底に落としてしまうといった戦法も有効だ。また、ドラム缶を投げつければ、デブザコには約50%のダメージ、そのほかの敵は一撃で仕留めることができる。



敵を崖から吹き飛ばした場合はアイテムを入手できない。悪霊など確実にアイテムを落とす敵と戦うときは、崖から落とさないように注意しよう。



ドラム缶の爆発は強力だが、ジーンの近くで爆発させると敵もろともダメージを受けてしまう。敵との間合いを、しっかり取ってから投げよう。

TOPICS プチデビルに挑戦!

このエリアではプチデビルのイベントバトルに挑戦できる。仮に失敗してもコンティニュー回数には加算されず、ライフやテンションゲージも挑戦する前の状態に戻るだけ。リスクは無いので積極的に挑戦してみよう。賞金は難度レベルに比例してアップするので、腕に自信があれば難度レベルを上げてから挑戦してもいい。なお、プチデビルは見落としやすい場所にいることが多いので、マップを隅々まで歩き回って探してみよう。出現場所などの詳細については、P22を参照してほしい。



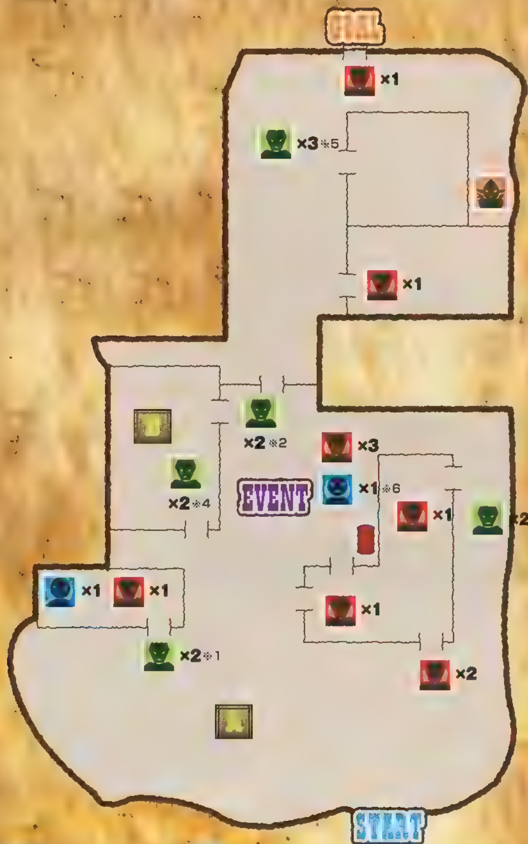
妖精のような姿をしたプチデビルは、マップ上に水色アイコンで表示されている。これを頼りに探してみよう。全ステージの9カ所に登場するぞ。



クリアするとプチデビルは消滅し、クリア時の状態でエリアに戻る。ライフが減りすぎたときは、わざとバトルに失敗してやり直すのも手だ。

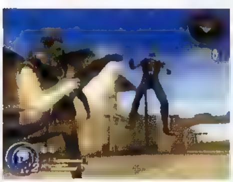
※1　近くにいるふたりのデブザコのどちらかを倒すと出現

AREA:3 恐怖!? 毒チワワ



村人を救けてゴッドリールを入手

フィールド中央では「毒チワワ」の攻略イベントが発生する。毒チワワに噛まれた村人はHPが減っていき、7分経つと絶命してしまう。それまでに逃げ回るバクダン男を倒し、血清を入手して村人に渡そう。救出した村人からはゴッドリール技のドラゴンキックが入手できる。ドラゴンキックは単体技だが攻撃力が非常に高い。ステージ1をクリアしたあとにショップで購入することもできるが、資金を節約するためにもここで手に入れておこう。



救出のお礼としてもらえるドラゴンキックは、単体技だが、ゴッドジダンダをはるかに超える攻撃力を誇る。ステージ1のボス戦などで活躍するはずだ。

※1 エリア【A】を踏むと出現
※2 敵を6人以上倒し、村人に絡んでいたノーマル、デブザコのどちらかを倒すと門が開いて出現
※3 血清を持ったバクダン男を追いかけていると出現
※4 「毒チワワ」発生後エリア【B】を踏むと出現
※5 血清を持ったバクダン男を倒すと出現
※6 助けるとゴッドリール技：ドラゴンキックがもらえる

AREA:4 倉庫でマル秘カーニバル



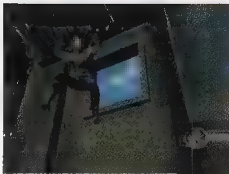
※1 ①ノーマル×2出現後、どちらかを倒すか1分が経過するとバンダナ×2が出現
②敵を4人倒すとデブザコ×2が出現
③デブザコ×2を倒して「難度レベルがDieまたはLv3以上で1分35秒以内」でノーマルリーダー×2が出現
④すべての敵を倒すと金さん&銀さんが出現

※2 タルを壊すとバクダン男が出現。倒すとバナナが出現

VS. 金さん&銀さん

580 580

金さん&銀さんと戦う前に、まずは手下の敵たちとの戦闘になる。増援のノーマルリーダーを登場させたくない場合は、先にゴッド土下座で難度レベルを下げておこう。手下たちを倒して金さんと銀さんが登場したら、まずはどちらか片方に集中攻撃して1対1の状況に持ち込むことが重要だ。このとき、エリア3で手に入れたドラゴンキックとゴッドハンド解放を使えば、片方を一気に瀕死に追い込める。どちらかひとりにしてしまえば強力な合体攻撃が使えなくなるので、さほど苦労はしないはず。ちなみに、先に倒すのは銀さんがオススメ。銀さんとは違い、金さんの投げはダメージを軽減することができるからだ。



難度レベルが高いときに出現するノーマルリーダーは、金さん銀さんに匹敵する強敵だ。



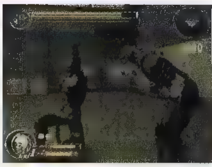
銀さんにはキンテキが通用しない。ゴッドリールストックのムダ使いになるだけなので注意しよう。

攻撃パターン



ジャイアントスイング

ハンマー投げのようにパートナーをジーンに向けて投げてくる合体攻撃。飛んできた敵はスウェー・ダッキングを使って回避しよう。



キンテキ(金さん)

一定時間行動不能になってしまう急所を狙った攻撃。スウェー・ダッキングでは避けられないので、バック転で回避すること。



バレーボールアタック

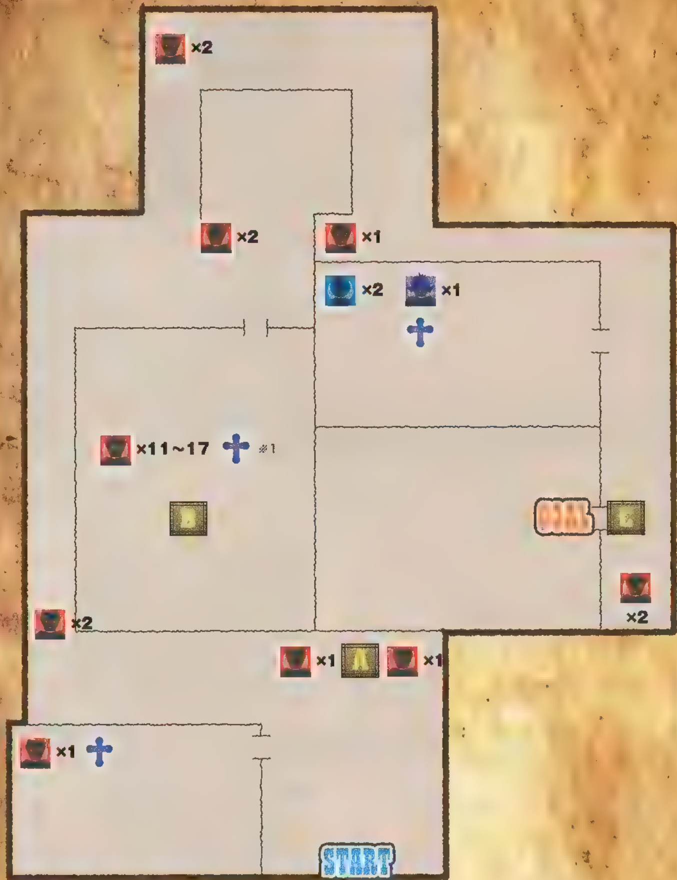
ジーンをトスで打ち上げ、金さんがアタックを決める合体攻撃。銀さんのつかみモーションが見えたら即座にバック転で逃げよう。



ヒザゲリ(金さん)

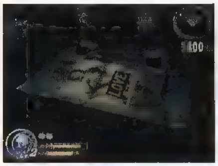
近距離でつかみモーションが見えたらスウェーやバック転で回避しよう。つかまれた際には振りほどきでダメージを軽減しよう。

AREA:5 潜入!! エルヴィス邸



3つのロザリオを集めろ

最深部のエルヴィスの部屋に入るためには3つのロザリオを集めて扉の封印を解く必要がある。ロザリオを持っている敵はノーマルリーダーや悪霊化する敵といった強敵ばかり。ロザリオのひとつは宝石部屋にあり、この部屋は一度入るとロザリオを入手するまで出られないので注意しよう。



エルヴィスの石像を殴るとグラビア雑誌を落とす。調べるとテンションゲージがMAXになるので、強敵との戦いの備えて、残しておくといいだろう。

【A】 エルヴィスの像を殴った際に落ちるグラビア雑誌を調べるとテンションゲージがMAXまで増加

【B】 ショーケースを破壊すると、アイテムのネックレス／腕輪／仮面が入手可能(それぞれ200／200／1000Gが加算)

【C】 扉を開けるにはロザリオが3つ必要

※1 敵が4回に渡って出現。
敵の種類は難度レベルによって変化

1回目	Lv1～3	ノーマル、バンダナ
	Die	ノーマル×2、バンダナ
2回目	Lv1～3	ノーマル、ギャング、バンダナ
	Die	ノーマル×2、デブザコ
3回目	Lv1～3	バクダン男×4
	Die	バクダン男×8
4回目	Lv1～3	ノーマルリーダー×2
	Die	ノーマルリーダー×3

ゴッドステージ攻略

AREA:6 打倒!! エルヴィス



※1　宝箱から通常技：社長パンチ!!が出現



HP 1000

VS. エルヴィス

接近戦では（ジャンププレスや鉄山靠を除き）エルヴィスのほとんどの攻撃をスウェー・ダッキングで回避できる。基本はコンボ攻撃で積極的に攻め込み、攻撃をガードされたり反撃しようとしてきたときは、スウェー・ダッキングで回避して反撃に転じよう。唯一危険なジャンププレスは、モーションを見てからでもバック転で回避できる。ただし、副流煙を吐かれたときだけは視界がまったく見えなくなるので、一度バック転で間合いを離して仕切りなおそう。距離が離れているとエルヴィスは突進攻撃などで突っ込んでくることがあるので、これらの攻撃は左右の避けで回避してから再び接近戦に持ち込むのが確実だ。



エルヴィスの椅子の裏には、通常技の「社長パンチ!!」の入った宝箱がある。この技はショップでは買えないのだ。

攻撃パターン



パンチラッシュ

5連続でパンチを繰り出してくる。左右の避けでは回避しにくいので、スウェー・ダッキングでテンションゲージを溜めよう。



副流煙

ダメージは無いものの、葉巻の煙で一定時間視界が奪われ周囲が見えなくなる。視界が回復するまでバック転で間合いを離しておこう。



頭突き

後ろに振りかぶってからの頭突き。食らうとピヨり状態になるので、即座に回復しよう。モーションが大きいので回避はたやすい。



突進

間合いが離れているときに使用してくる、高速の体当たり。速度は速いが一直線に突っ込んでくるだけなので、避けを使って回避しよう。



ジャンププレス

その場でジャンプをしたあと、着地地点に衝撃波を発生させる。モーションは大きいが、バック転でしか回避することができない。



鉄山靠

つかみから発生する体当たり。ダメージもそれほど高くなく、振りほどきでダメージを回避できるため、特に警戒する必要はない。

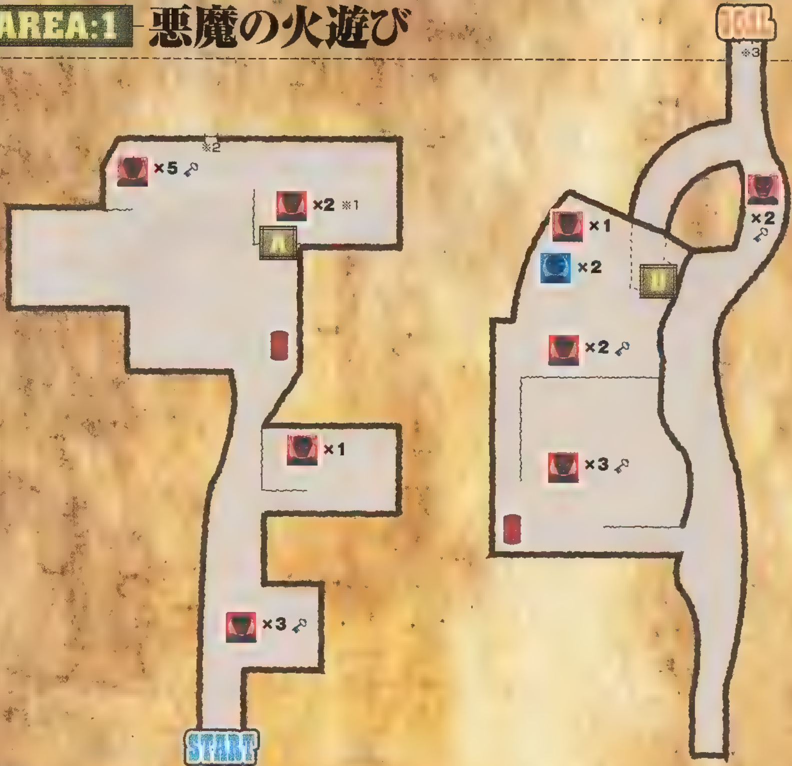




STAGE 2 炎の街

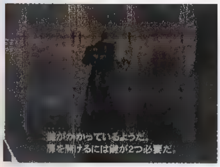
オリヴィアに急かされ悪霊退治に向かうジーン。そこは燃えさかる廃墟の街だった。

AREA:1 悪魔の火遊び



カギを入手しながら進もう

扉の先へ進むには、それぞれ決まった数の鍵が必要となる。鍵はミニマップに表示されないので、拾い忘れなどのないように気を付けておきたい。



スタートと同時に投石器からの攻撃も開始される。投石器の届かない物陰で敵と戦うように心がけて、余計なダメージを受けないようにすること。

【A】投石機。広場に出ると投石終了
【B】投石機。近寄ると投石終了

※1 倒すと宝箱が出現（通常技：正拳突き）
※2 この扉を開けるには鍵がふたつ必要
※3 この扉を開けるには鍵が3つ必要

AREA:2 人間花火でパーティー?



村人の発射を阻止せよ

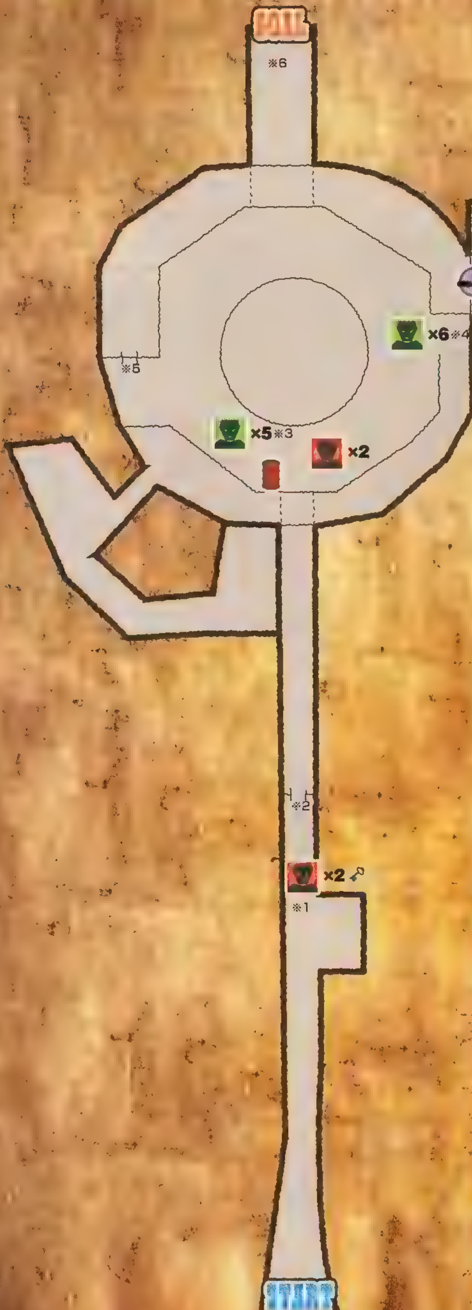
スタートすると、村人が広場に捕らえられている「人間花火」イベントが発生。導火線の火が村人にたどり着くまでに敵を全滅させれば、ゴッドリール技「打ち上げ花火」がもらえる。敵のたいまつを奪い、投げつければ楽にクリアできるはず。なお、火が村人にたどり着いてしまうと壮大な発射風景が見られる。

導火線の火は近くで○ボタンを押せば消すことができる。ただし、火を消してもすぐに再点火されてしまうため、敵の撃破と消火は交互に行おう。

※1　近くにいる敵を倒すと出現
※2　この扉を通るには鍵が必要。鍵は攻略イベント「人間花火」終了後に出現
※3　助けるとゴッドリール技打ち上げ花火がもらえる

ゴッドステージ攻略

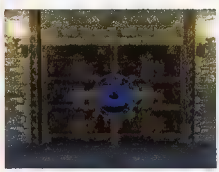
AREA:3 ジャイアントクレーン



※1 柱に乗っているナイフ男は柱を破壊するか、何らかの方法でダメージを与えないと降りてこない
※2 この扉を開けるには鍵が必要
※3 近くのギャングまたはノーマルを倒すと出現。倒すと15秒ごとに追加され、クレーン破壊後に追加が終了
※4 近くのギャングまたはノーマルを倒すと、ノーマル、ギャング、ナイフ男&ノーマル、ノーマル&ギャングのペアが15秒ごとに出現。ペアのどちらかを倒すとカウント開始
※5 クレーンを破壊すると扉が開く
※6 扉を開くには鍵が必要

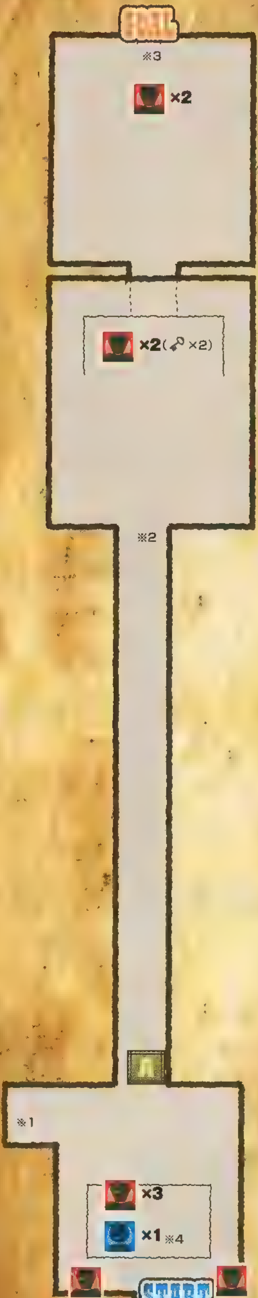
クレーンをたたき壊せ!

まずは柱の上にいるナイフ男を倒そう。彼らは木箱をぶつけるか柱を破壊すると降りてくる。そのあとは広場に出てふたつの巨大クレーンを破壊し、先へと進む扉を開けよう。ただし、広場では次々と増援が現れ、クレーンと敵それぞれを相手に戦わなければならない。そのため、周囲の状況はしっかりと把握しておこう。広場に多数配置されてある街灯やドラム缶などを使い、効率よく敵を倒していこう。



広場にある人面扉は殴るたびに青→緑→赤と変色、赤を越えると扉が開く仕組み。同時に表情も変わり、怒り顔になると金棒で攻撃してくるのだ。

AREA:4 危険!? チクチク橋



チクチク橋は慎重に

鉄橋では対岸の3台の砲台から針が飛んでくる。敵は出現しないので、砲台と砲台の間を進むように鉄橋を渡っていこう。針を食らいそうになったときは右スティックの回避アクションで避けること。なお、このエリアでは村人を救出することでゴッドリール技の「ピヨハント」が入手できる。



飛んでくる矢はスウェー・ダッキングで慎重に回避していこう。バック転でも回避は可能だが、行動後のスキが大きく避けるタイミングが難しい。

TOPICS ふたりの出会いが明らかに

AREA4をクリアするとデモシーンが挿入される。ここではジーンとオリヴィアの出会い、そしてジーンの右腕がゴッドハンドになった理由が明かされるのだ。はたしてジーンの復讐はなるのか？



サタン軍団に捕らえられた女を救うべく、悪党に立ちはだかったジーン。だが、彼は、このときはただの男に過ぎなかった。

※1 スイッチを引くと女ザコ×2、モヒカン、村人が出現
※2 針発射台。エリア【A】に入ると発射開始。
※3 扉を開けるには鍵がふたつ必要
※4 助けるとゴッドリール技：ピヨハントがもらえる

AREA:5 悪の三人組　登場!!



※1 テッキュウ→メラン→コンチータの順に戦う



VS. コンチータ&テッキュウ&メラン

コンチータを筆頭にした三人組だが、実際には1対1の戦いを3回繰り返すこととなる。最初に登場するテッキュウの打撃攻撃はすべてスウェー・ダッキングで回避できるので、テンションゲージを溜めつつ戦おう。続くメランは直線的な攻撃を中心に繰り出してくる。テッキュウとは逆に、左右の避けで回避しつつ戦うといい。最後に現れるコンチータのムチに対してはバック転が有効。攻撃後のスキは大きいため、回避したあとは一気にコンボで攻め込もう。



三悪トリオ出現！テッキュウとメランこそが、ジーンの右腕を奪った張本人だ。

攻撃パターン



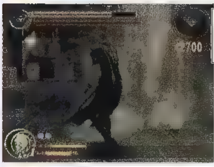
なぎ払い（コンチータ）

ムチを使って前方をなぎ払う。リーチは短いものの、攻撃範囲が非常に広い下段攻撃なので、バック転以外では回避できない。



たたき付け（コンチータ）

ムチで足元をすくい上げたあと地面に二度たたき付けられる。スウェー・ダッキングでは回避しにくいため、バック転でかわそう。



ガイアクラッシャー（テッキュウ）

遠距離から両拳で地面を殴り付け、衝撃波を発生させる。衝撃波は一直線に飛び、速度も遅いので、左右の避けで簡単に回避できる。



ハリケーンミキサー（テッキュウ）

一直線にジーンに向かって突進してきたあと、角できりもみ状に上空へと吹き飛ばす。モーションが大きいので、避けで回避しよう。



毒霧（メラン）

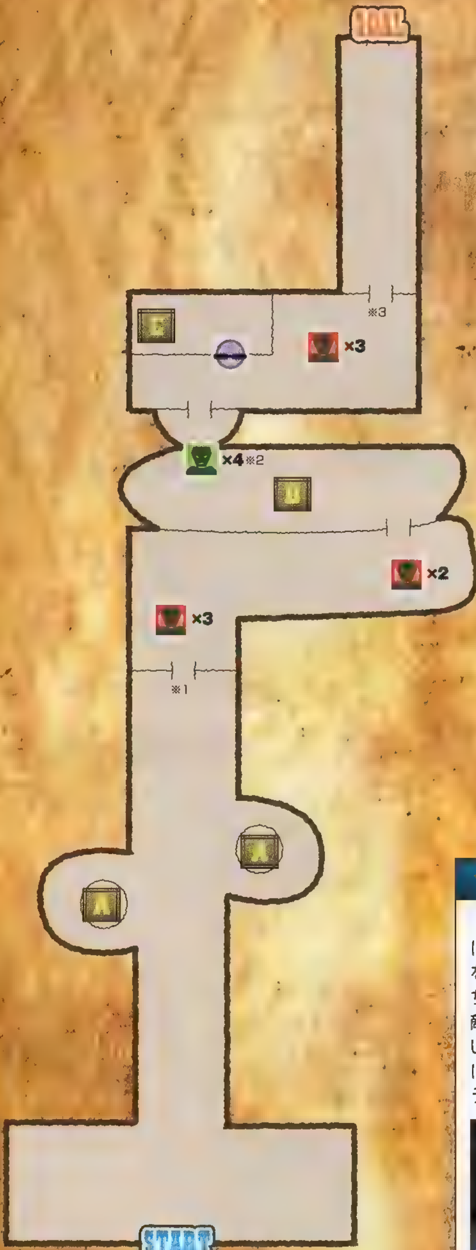
ダメージは受けないが、食らうと視界が緑に染まり、一定時間周囲が見えなくなる。視界が回復するまでバック転で時間を稼ごう。



ブーメラン投げ（メラン）

背中に担いだブーメランを投げてくる。ブーメランは一定時間でメランに戻ってくるので、避けたあとはメランの側面から攻撃しよう。

AREA:6 目の前のガケ



※1　エリア【A】に巨大岩をひとつずつ置くと扉が開く
※2　エリア【B】にいる間、女ザコ、モヒカン、女ザコ、モヒカンが12秒ごとに出現。4人とも出現するか、ジーンが小屋に到着すると出現しなくなる
※3　扉を開けるスイッチは【C】にある

ゴッドステージ攻略

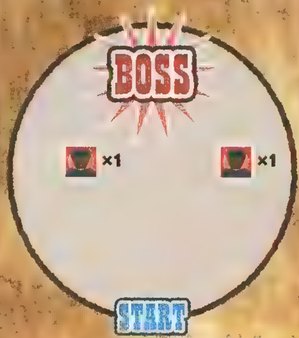
岩を動かして門を開け

まずは扉を開けるために、ふたつの巨大岩を地面に印のある場所まで移動させよう。巨大岩は通常技を当てることで移動させられる。扉の先には敵が待ち構えており、次々と増援が現れるので、これらの敵を倒しながら頂上の小屋を目指すのだ。小屋に着いたあとは、人面扉を開けるのに邪魔になる敵を先に倒し、安全を確保してから奥のスイッチを入れよう。扉が開いて先へと進めるようになる。



巨大岩の移動距離は当てた技の攻撃力に比例して長くなる。印のポイントに巨大岩を押し込むときは、多少大雑把でもしっかり収まってくれる。

AREA:7 エルヴィス、再び!!



DEMO SCREEN





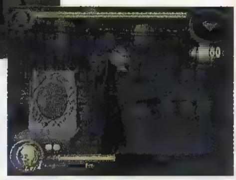
VS. エルヴィス

1400

エルヴィスはナイフ男を撃破するか、戦闘開始から一定時間（難度レベルで変化）で参戦してくる。まずはふたりのナイフ男を真っ先に始末しよう。ステージ1とは異なり、エルヴィス2は火炎放射と火炎輪のふたつの新技を使ってくるが、基本的な戦い方は同じ。コンボ攻撃を仕掛けつつジャンププレスをバック転でかわし、それ以外の攻撃をスウェー・ダッキングで回避すればいい（火炎放射と火炎輪の対処法については下記参照）。なお、エルヴィスはHPが半分以下になるとモードが切り替わり、攻撃力が1.5倍に強化される。このときまでゴッドリールストックやゴッドハンドを温存しておき、一気に勝負をつけよう。

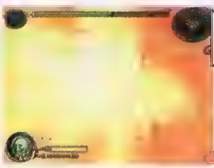


ふたりのナイフ男は一気に撃破しよう。3対1になると、さすがのジーンでも苦戦を強いられる。



お墓は担ぐことはできないが、破壊することでアイテムが出現する場合も。罰当たりだが仕方ない。

攻撃パターン



火炎放射

大きく息を吸ったのち、炎を吐き出してくる。息を吸っている間はジーンの攻撃が通じないので、左右の避けで回避に専念しよう。



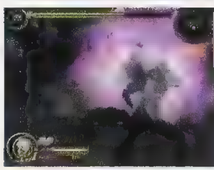
火炎輪

渦状の伏流煙を吐いたあと一定時間で煙が発火する。煙は特徴的な形をしているので、見極めたらすぐにバック転で間合いを離そう。



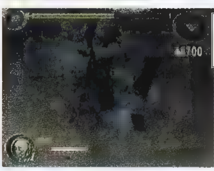
ショルダータックル

遠距離から繰り出してくる直線的な体当たり。移動速度は遅いが、高速のサイコクラッシャーと見分けがつきにくい。早めに避けよう。



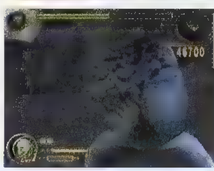
剛掌破

遠距離戦で使用してくる飛び道具。弾の速度は速くないものの、ジーンに向かって追尾してくる。引き付けて左右の避けでかわそう。



ジャンププレス

ステージ1で戦ったときと同じ攻撃。モーションが大きいのでエルヴィスがジャンプしたら即座にバック転で後退すること。



鉄山靠

ステージ1で戦ったときと同じつかみ技。つかまれたときは左スティックで急いで振りほどくことで、ダメージを0にできる。



STAGE 3
遊園地



四天王のひとり、シャノンから届けられた招待状。はたしてどんな罠が待つのか。

AREA:1 大人の遊園地

※1 敵を7体倒すと扉が開いて出現
※2 扉を開けるには鍵が必要

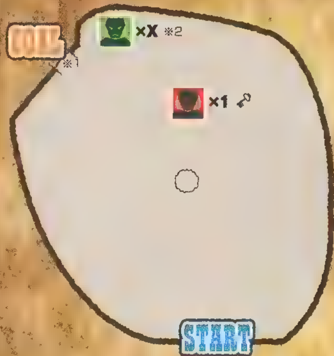


回転パネルは壊しておこう

まずはエリアに散らばった敵を倒していこう。敵を7人倒すと扉が開き、先へ進めるようになる。扉の先は通路が迷路のようになっており、刃の付いた回転ボックスが回っている。回転ボックスは地面のレールに沿って移動しており、一定時間経つと回転が止まって刃が収納される。刃の出ているときに回転パネルに触れると手痛いダメージを受けるので、止まっているスキに破壊しておこう。

回転ボックスを破壊すると回復アイテムやパワーアップアイテムが必ず出現する。ライフが残り少ないときは優先して破壊するようにしよう。

AREA:2 謎の覆面男現る!!



※1 扉を開けるには鍵が必要
※2 ゴリラーマスクのHPが半分以下になるとバナナを持ったバクダン男が出現

VS. ゴリラーマスク

1250

ゴリラーマスクは主に近距離用のプロレス技を繰り出してくる。威力の高いつかみ技を食らわないように、間合いを離せるバック転を使いながら立ち回ると安全。ゴリラーマスクの攻撃を回避すれば、そのスキにコンボ攻撃をたたき込むことが可能だ。また、ゴリラーマスクはHPが半分以下になると踊り出し、このときバナナを持ったバクダン男が登場する。バナナを食べられるとゴリラーマスクのHPが25％回復してしまうので、踊っているスキに横取りしよう。



ゴリラーマスクを瀕死にして、増援のバクダン男を呼び出させる。横取りして回復しよう。

攻撃パターン



ダブルラリアット

コマのように回転する両腕のラリアット。攻撃が長い間続くので、回避するときはバック転を2～3回繰り返して間合いを離そう。



ドロップキック

直線的な跳び蹴りなので、左右の避けで回避。避けたあとはダウン状態になるので、アクションボタンの踏みつけを狙ってもいい。



ムーンサルトボディプレス

つかんだあと踏み台からボディプレスを仕掛ける。ボディプレスの攻撃時に指定のボタンを押せば、追撃をかわして自滅させられる。



地獄突き

食らうと遠くに吹っ飛ばされる強力な突き攻撃。すべての回避動作で避けられるが、攻撃の出が早いので素早く反応しよう。



ボディアタック

胸を突き出して体当たりする。リーチが長くバック転では回避しきれないことも。直線的な攻撃なので左右の避けでかわすのが手堅い。



大破壊投げ

4回地面にたたき付けたあと、最後に放り投げるつかみ技。この技は振りほどきによる反撃が可能で、成功するとゴリラ投げを狙える。

AREA:3 シャノン・ダンススクール



ロケットランチャーをぶっ放せ

スタート地点のすぐ近くの箱にロケランが入っているので、これを利用して敵の数を減らそう。先に進むとゴールとは異なる鍵の掛かった扉があるが、ここを通れるようになるのはエリア4で鍵を入手してから。ひとまずは無視していい。



箱から入手したロケランはこの位置から撃つと、3人の敵を瀕死にすることができる。敵と一緒に村人もいるが、彼らには爆風が当たらない。

※1 敵を8人倒すと扉が開いて出現
※2 敵を8人倒して扉が開いたあとエリア【A】を踏むと出現
※3 スイッチを入れると人面扉が作動する
※4 扉を開けるにはエリア3-4で入手できる鍵が必要
※5 エリア3-4から戻ってくると出現

このマップは二度経由する

広場の敵を倒すと、増援の敵が次々と出現する。エリア3のフィールドはとにかく広大で迷いやすい。また、開始直後の段階では開かない扉も多い。これらは敵の増援が出現することで、次の場所への扉が開くようになっているのだ。だが、フィールドをまわって順次敵を倒していっても、一カ所だけ開かない扉があるのに注目。この扉はエリア5につながっており、通れるようになるのはエリア4にある鍵を入手してから。つまり、このエリアは二度経由することになるのだ。そこで、エリア5につながる扉はひとまず無視して、エリア4を目指そう。エリア4、5につながる扉には、人面扉のある扉から進める。まず人面扉を殴ってこじ開け、次のエリアへと進もう。



いつまで経っても開かない扉。この扉がエリア5につながっている。エリア4をクリアしないと先に進めないのでひとまず無視だ。



エリア4の人面扉を作動させるためには、フィールドの外れにあるレバースイッチを押さなければならない。見落としやすい場所だ。

AREA:4 恐怖のアトラクション(前半)



※1 3-4(後半)から戻ってくると出現





VS. ミニミニファイブ

それぞれの実力はたいしたことないが、連携攻撃がやっかい。一斉に攻撃を仕掛けてくるので、すべての攻撃を避けきるのは難しい。コンボ攻撃を当ててもすぐにダウンしてしまうので、ゴッドリール技を惜しまず使って一気に勝負をつけよう。事前に範囲技のタイフーンアタックを購入しておくと楽だ。なお、ゴッドリール技が自由に使えないときは、跳び足刀などの吹っ飛ばし技で、敵を散らすように戦っていくといい。



5人そろっているときの戦闘力は、ゲーム中でも最強クラス。小さな姿形だけで判断すると、痛い目に会う。

攻撃パターン



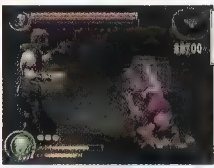
だだっこパンチ

腕を振りまわしながらの突進攻撃でピヨリを誘発する。一応避けで回避することもできるが、ほかの敵に邪魔されてしまうことが多い。



フライングクロスチョップ

ピヨリ状態を誘発するクロスチョップ。避けやバック転で回避が基本だが、コンボ攻撃を早めに出して撃ち落とすという手もある。



大車輪アタック

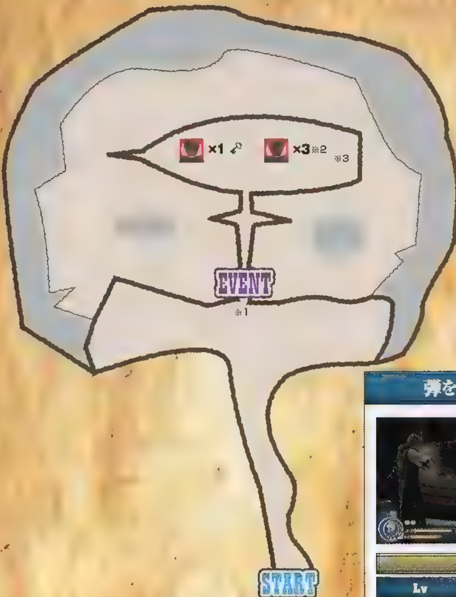
敵がふたり以上残っているときに繰り出す合体攻撃。一度間合いを離してから使用するので、ダッシュを使って大きく回り込もう。



ミニミニ光線

遠距離から2発の光線を放つ。5人に同時に撃たれると回避が難しい。壁に当たると爆風が発生するので、巻き込まれないように。

AREA:4 恐怖のアトラクション(後半)



※1 スイッチを調べると攻略イベント「大砲アトラクション」が発生
※2 タルを壊すとランダムで爪男が3人出現
※3 宝箱からゴッドリール技・閃雷手が出現

弾を打ち返してマストを折れ

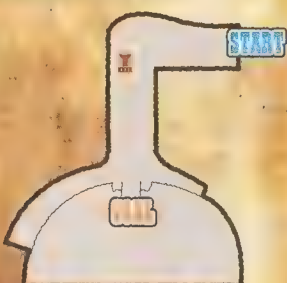


大砲アトラクションでは、砲台と同じマークのボタンを押すことで弾を打ち返せる。飛んできた弾が赤く光った瞬間が、ボタンを押すタイミングだ。

大砲アトラクション

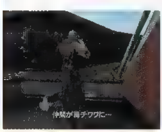
Lv	達成条件
1	15発弾き返す(連続3発まで撃たれる)
2	20発弾き返す(連続3発まで撃たれる)
3	20発弾き返す(連続4発まで撃たれる)
Die	20発弾き返す(連続5発まで撃たれる)

AREA:5 ワンちゃん王国



チワワは無視してゴールへ

このエリアには多数の毒チワワがいて、尻尾を振りながら寄ってくる。ステージ1の惨劇が脳裏に浮かぶかもしれないが、噛まれる心配は無いので、無視してゴールへ進もう。なお、左右の突き当たりには箱やダンボールがある。忘れずに壊しておくこと。



箱の奥には、仲間が毒チワワにされ怯えている村人がいる。何かアイテムをくれるわけではなく、恐怖にすくみ隠れているだけなので、放っておいていい。

AREA:6 シャノン・ショー



※1　檻の中に入ると出現

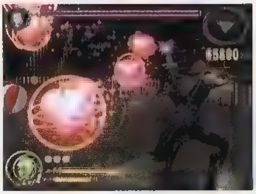




HP 1900

VS. シャノン

シャノンは間合いが離れると高性能な飛び道具を連発してくるので、接近戦で勝負をつけるのが得策。近距離ではステッキで攻撃してくるが、攻撃はさほど早くないのでバック転でしっかりかわそう。なお、ここでフィールド中央にある檻のなかに足を踏み入れると、増援の敵をすべて倒すまで閉じ込められてしまう。しかし、ここでは多数のアイテムと通常技のビンタキックが手に入るので、見逃す手はない。



2種類のハートショットはそれぞれ攻撃モーションが違う。違いを見極められれば回避率が格段にアップする。

攻撃パターン



ハートショット(縦型)

ハート型の散弾がステッキから放たれる。食らうとピヨリ状態になるので、回復を忘れずに。回避には左右の避けを使っていこう。



ハートショット(横型)

ハート型の散弾がステッキから放たれる。縦型と異なり、こちらはスウェー・ダッキングで回避できる。食らうと吹き飛ばされる。



ハートショット(追尾)

単発のハート弾で食らうと約10秒間チワワに変身させられる。思いのほか追尾性能が高いので、避けたと思っても油断は禁物だ。



リボンアタック

近距離で使用してくる無敵技。攻撃してもダメージを与えられないので、ステッキを回転させたら即座にバック転で間合いを離そう。



百烈ビンタ

つかみからのビンタ攻撃。近距離からおもむろに狙ってくるか、つかみモーションを見てからでもバック転で簡単に回避できる。



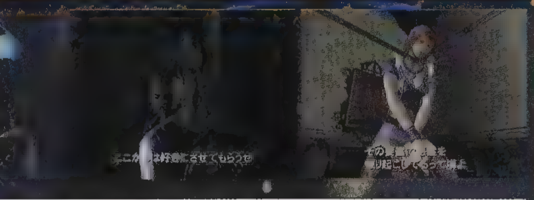
サッカーボールキック

チワワに変身中にのみ狙ってくる攻撃。この攻撃とは別にステッキで殴りにくる場合もあるが、どちらもバック転で回避できる。



ゴッドステージ攻略

STAGE 4
移動要塞



どうにもオリヴィアに逆らえないジーン。仕方なく敵の巨大要塞をたたきに行く。

AREA:1 直径1Kmのカニ



AREA:2 ロボット大行進！



※1　敵を4人倒すと出現

ダッシュで走り抜けるのも手

エリア1とエリア2はともにゴールに鍵がかかっていない。ライフ、テンションゲージ、ゴッドリールストックが十分ある状態ならば、ダッシュで走り抜けてしまうのも手。無傷でエリア3まで進むことが可能だ。敵と戦う場合は、エリア1では敵をひとりずつおびき寄せて戦うといい。エリア2では電磁警棒を敵から奪い取ると楽だ。



エリア1の女軍団はジーンが近づくまで動かない。ゆっくり近づけばひとりずつおびき出せる。スタート地点まで戻れば安全確実に料理できる。



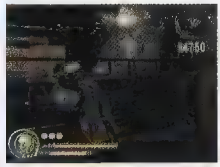
ライフ、テンションゲージ、ゴッドリールストックが十分あるならダッシュで走り抜けてしまうのがおすすめ。無傷で次のエリアまで進める。

AREA:3 おねぇさまのチュー



おねぇさまからのご褒美

ここでは攻略イベント「おねぇさまのチュー」が発生。おねぇさまに襲いかかる敵をフィールドに置かれている木箱やタルを敵に投げつけて倒すのだ。4回敵を倒しておねぇさまを逃がせば、お礼のキスでテンションゲージをMAXにしてくれる。テンションゲージに余裕があるときは、先にゴールの前にいる敵をゴッドハンドで倒しておこう。



木箱やタルは自動的に敵に狙いをつけてくれるので、空振りする心配はほぼない。一応、遠距離攻撃のゴッドリール技で敵を倒すことも可能だ。

※1　逃げるおねぇさまを追ってメカ男がひとりずつ出現

TOPICS 村人・オールスターズ

本作に登場する個性豊かな村人たち。男女の区別無く悪党どものオモチャにされる哀れな役回りだが、中にはいじめられることに幸福を感じる者や助ける必要が無いほどの身体能力を持つ者も多く、よく分からない連中でもある。ひとりで何役もこなす（？）彼らの雄姿をイベントでしっかり拝もう。



絵に書いたような悪党と虐げられる善良な村人たち。陰惨な構図と思いきや、イベント自体はユーモラスなものも多い。村人は技アイテムや回復アイテムをくれるので、ジーンにとってもありがたい存在だ。正義と打算の心で、しっかり助けてやろう。



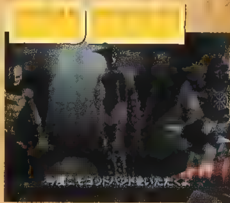
ゴッドステージ攻略

ゴッドステージ攻略

AREA:4 どしても欲しい、ゴッドハンド



※1 最初はテッキュウ、メランと同時に戦闘。コンチータはまれに乱入してくる。テッキュウ、メランのどちらかを倒すとコンチータが参戦







VS. コンチータ&テッキュウ&メラン

ステージ2で現れた三人組が懲りずに登場。それぞれの攻撃パターンはまったく同じだが、ステージ2では1対1のバトルだったのに対し、ここではテッキュウとメランのふたりを同時に相手しなければならない。また、コンチータはランダムで参戦してくるため、ときには3対1の状況にもなる。コンチータが本格的に参戦するのはテッキュウ、メランのどちらかを倒したあと。ここではブーメラン攻撃がやっかいで、なおかつHPの低いメランから倒すのが賢明だ。



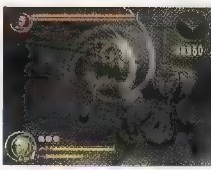
メランは回避性能が高いがHPは低いので、コンボ攻撃で一気に体力を削り取れる。先に倒してしまおう。

攻撃パターン



振り下ろし (コンチータ)

頭上から無理を縦に振り下ろす攻撃で、動作が非常に素早い。リーチが短いのでバック転やスウェー・ダッキングで回避しよう。



ブラッディスクライド (コンチータ)

ムチを回転させながら前方に突っ込んでくる攻撃、主に中間距離から繰り出してくる。直線的な攻撃なので避けを使って回避しよう。



ガイアクラッシャー (テッキュウ)

遠距離から衝撃波を繰り出してくる。避けで回避可能だが、ふたり同時に相手するときは近い距離で立ち回って技を封じてしまおう。



ジャンククラッシュ (テッキュウ)

両腕の鉄球で挟み込むように攻撃し、食らうとピヨリ状態になる。バック転では回避できないので、ひとまず避けで仕切り直そう。



毒霧 (メラン)

視界を奪う緑の毒霧。ダメージは無いものの、その間に繰り出されるテッキュウの攻撃が回避しにくくなってしまうので、注意したい。



ブーメラン投げ (メラン)

投げたあとに再び戻ってくるブーメラン。ふたり同時に相手にするときはやっかいなので、接近戦を挑んで技を封じてしまおう。

AREA:5 オレもアンタもペッチャンコ



※1 スイッチを入れると【A】のケージが開く
※2 スイッチを3つ入れると【B】の扉が開く
※3 いずれかのスイッチを押す度に1Fからメカ男×3が出現（ただし最大2回まで）

プレス機の動きに要注意

まずは1階にあるハシゴのケージを開くスイッチを押して、2階へ登ろう。2階には扉を開けるための3つのスイッチ盤とプレス機が設置されている。スイッチを押そうとしてプレス機の下敷きにされるとダメージを受けてしまうため、まずはプレス機を攻撃して破壊しよう。敵を下敷きにすれば一撃で倒せるが、無理に狙う必要はない。スイッチ盤を押すたびに敵が出現するので、すべてのプレス機を壊すことが先決だ。



スイッチを押す前に、まずはプレス機の破壊が最優先。5つのプレス機のうち2つのプレス機は移動するので、足下の影の動きを見て避けよう。

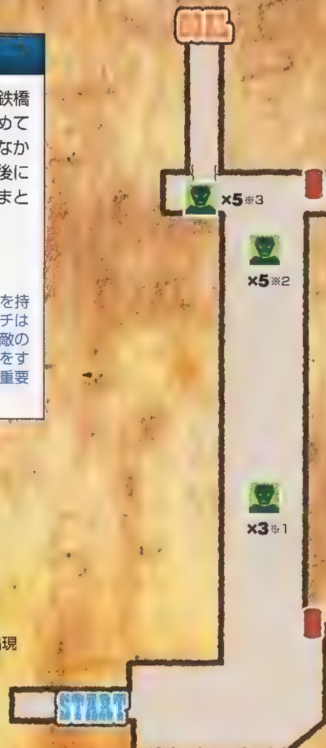


1階ではスイッチ付近の木箱の陰に敵がひとり隠れている。スイッチの前にいる敵に木箱を投げつければジーンに向かってくるので、敵に囲まれずに済む。

2階の扉のスイッチを押すと敵の増援部隊が出現する。彼らを吹っ飛ばし技でプレス機の下に押し込めば、一撃で倒すことが可能だ。



AREA:6 鉄橋のファッションショー



武器を使ってまとめて倒そう

女タイプを中心に大量の敵が現れるエリア。鉄橋のスイッチを押すと敵が一度に3～5人、まとめて出現する。ここにはふたつのドラム缶と木箱のなかからロケランが出現するので、敵が登場した直後にこれらの武器で攻撃しよう。爆風に巻き込み、まとめてダメージを与えると戦いが俄然楽になる。



ドラム缶やロケランを持ったままでもスイッチは押せる。こうすれば敵の出現と同時に、武器をすぐ投げつけられる。重要なテクニックだ。

※1　橋のスイッチを押すと出現
※2　橋のスイッチを押すと出現
※3　※1、2の敵をすべて倒すとシャッターが開いて出現

AREA:7 電流爆破デスマッチ



※1　敵をすべて倒すと出現
Lv1～2　ヘルメット男×2
Lv3　ヘルメット男×2、メカ女（緑）
Die　ヘルメット男×2、メカ女（緑）、メカ女（青）
※2　敵をすべて倒すと出現

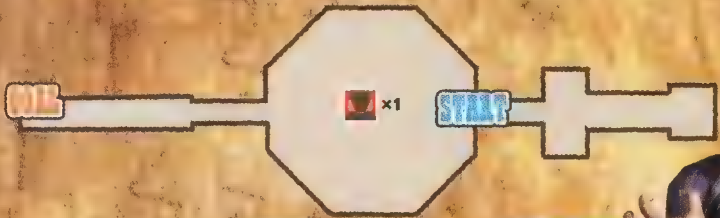
金網には近寄るな

フィールドが金網で閉ざされ敵を倒すまで先に進めない。ふたつ目のエリアでは金網に電流が流れているので、フィールド中央で戦うよう心がけよう。



金網に触れるとダメージを受けるが、それは敵も同じ。吹っ飛ばし系の技でたたき付ければ追加ダメージを与えられるため、うまく活用していこう。

AREA:8 もう一人のゴッドハンド





HP 4000



VS. アゼル

エリアに足を踏み入れると同時にデモが発生し、デビルハンドことアゼルとの一騎討ちが始まる。アゼルの使用する通常技はジーンと基本的に同じ。さらには数々のゴッドリール技も使用してくる。彼はスウェー・ダッキングでジーンの攻撃を回避してくるうえ、移動速度もかなり速いので攻撃が当たりにくい。長期戦を覚悟して、アゼルのスキが大きい技を回避したあとに少しずつダメージを与えていこう。アゼルの攻撃を回避するときはバック転と左右の避けが基本。技の攻撃モーションをどれだけ早く見極めるかが勝負のカギとなる。なお、この戦闘ではアゼルのHPを半分以下まで減らすと再びデモが発生して終了する。



右手にゴッドハンドを宿すジーンと、左手にデビルハンドを宿すアゼル。その姿はまさに陰と陽。



アゼルのHPを半分以下にすると撤退イベントが発生する。戦力を出し惜しみせずに戦おう。

攻撃パターン



デビル両断波

ゴッドリール技の両断波と同じ技。スウェー・ダッキングやバック転では回避不能なので、左右の避けを使って確実にかわそう。



デビル天魔乱舞

天魔乱舞と同じ技。1発目を食らうとピヨる危険があり、大ダメージにつながるやすい。すぐに回復してバック転で回避しよう。



デビル突神

突神と同じ技だが、追尾性能が非常に高く、左右の避けで回避するときは、ギリギリまで引き付けないとかわせないこともある。



デビルインパクト

ゴッドインパクトと同様の技。避けで回避することはできないが、モーションが大きく見極めやすい。バク転でかわそう。



デビルハリケーンチョップ

ハリケーンチョップと同じ技。この技も遠距離から繰り出してくる。衝撃波を引きつけて、スウェー・ダッキングで回避しよう。



デビルボコる

つかみ技から猛烈な打撃を浴びせる。即座にボタンを連打することで、ダメージを軽減しつつカウンターで吹っ飛ばすことが可能だ。

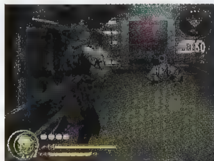
AREA:9 デブバズーカの罠



※1 敵をすべて倒すとシャッターが開いて出現

バズーカを撃たせるな

このエリアでは背中に大砲を背負ったデブバズーカが出現。連射されるとやっかいだが、木箱を投げつければジーンに向かってくる。1対1の状態にしてバズーカを撃たせないようにしよう。



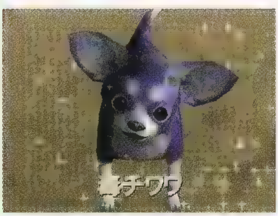
砲撃中のデブバズーカは姿勢が低く、打点の高い攻撃などが空振りしてしまう。コマンド技のスライディングキックなどで発射を阻止しよう。



ドラム缶は女タイプの敵に投げつけよう。いったん近づいて3人をおびき寄せ、密集したところに投げつければ、まとめてダメージを与えられる。

TOPICS

本作のマスコット的な存在といえるチワワたちは、色違いの6種類が登場。しかし、かわいい見た目とは裏腹に猛毒を持つ「毒チワワ」が大半であり、噛まれると血清無しでは死を待つばかり……そんな凶悪極まる改良品種なのだ。毒チワワは全身にある緑色の斑点が目印で、毛色も見るからに毒々しい。とはいえ、ジーンが毒チワワの被害を受ける場面は無く、ステージ1のイベントで村人が餌食になるのみなのでご安心を。なお、右下にいる黒いチワワには斑点がない。これは、シャノンの投げキッスで"毒の無い"チワワにされたジーンの姿。この状態では移動しかできず、シャノンにいたぶられ放題となる。



禍々しい斑点は強い毒性を示す。シャノンは魔法でチワワにした村人を飼っている。



AREA:10 5番目の四天王、Dr.イオン





VS. Dr.イオン HP 2100

充電式で稼働するロボット博士。通常形態以外にドリル形態やミサイル形態があり、通常→ドリル→ミサイルの順番で変形を繰り返し、それぞれ異なる攻撃方法を行ってくる。変形はDr.イオンが任意で行うほかに、ゴッドリール技やボコリを決めると必ず次の形態に変形する。苦手な形態のときはゴッドリール技を当てて、無理矢理に変形させるのも有効だ。また、Dr.イオンは攻撃モーション中にダメージを受けてもひるまない性質があるので、攻撃する素振りを見せたときは即座に攻撃を回避動作でキャンセルしよう。どの形態でも大技の攻撃を行ってくるので、回避後にはコンボ攻撃をたたき込める。



分解中は無敵になるが、変形した瞬間はスキだらけ。分解したらすぐに追いかけて、Dr.イオンより先に攻撃を仕掛けよう。



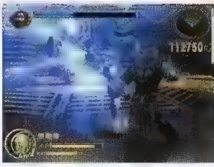
ゴッドジダンダは1発目を当てると分解してしまい、2発目以降が当たらない。別のゴッドリール技を使っていこう。

攻撃パターン



左電気ストレート

電気を帯びた左腕によるストレート。左手は変形しないため、形態を問わず使用してくる。動作を見て避けやバック転で回避しよう。



電気16文キック

通常形態で使用してくるケンカキック。攻撃の持続時間が長く、前進しながら出してくるため左右の避け以外では回避できない。



ダブルコレダー

左電気ストレートの両手版。避けとバック転で回避することができるが、避けでかわせばスキだらけのところに反撃を決められる。



右ドリルストレート

ドリル形態時に使用する右ストレート。攻撃の発生が早い代わりに、スウェー・ダッキング、避け、バック転のすべてで回避可能。



ドリル突進

ドリル形態時に使用。床にドリルを突き刺して一直線に滑走する。左右の避けでしか回避できないので、モーションに注意しよう。



ミサイル発射

ミサイル形態時に使用する飛び道具。追尾性能が高いので、避けなどではかわしづらい。スウェー・ダッキングで回避すると安全。

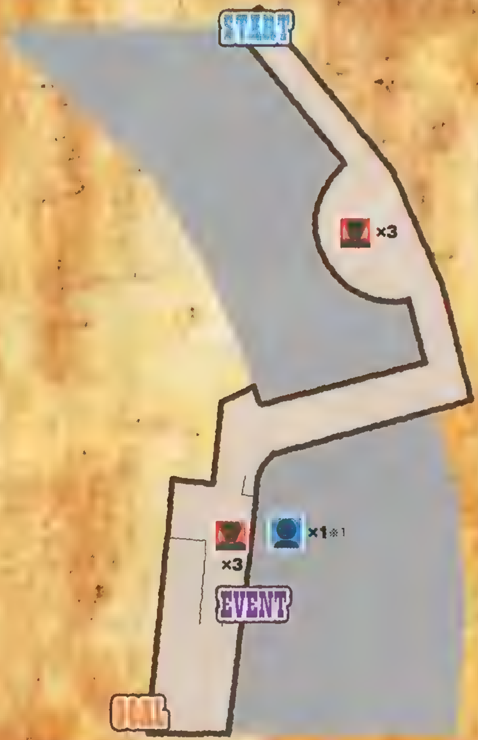




STAGE 5 水上都市

オリヴィアの秘密を知ったジーン。愛か、優しさか、悪霊退治も俄然やる気に。

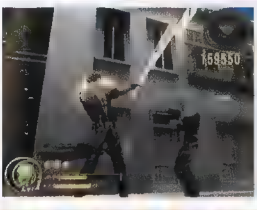
AREA:1 極悪!! 人間輪投げ



※1 助けるとゴッドリール技：ゴッド本塁打がもらえる

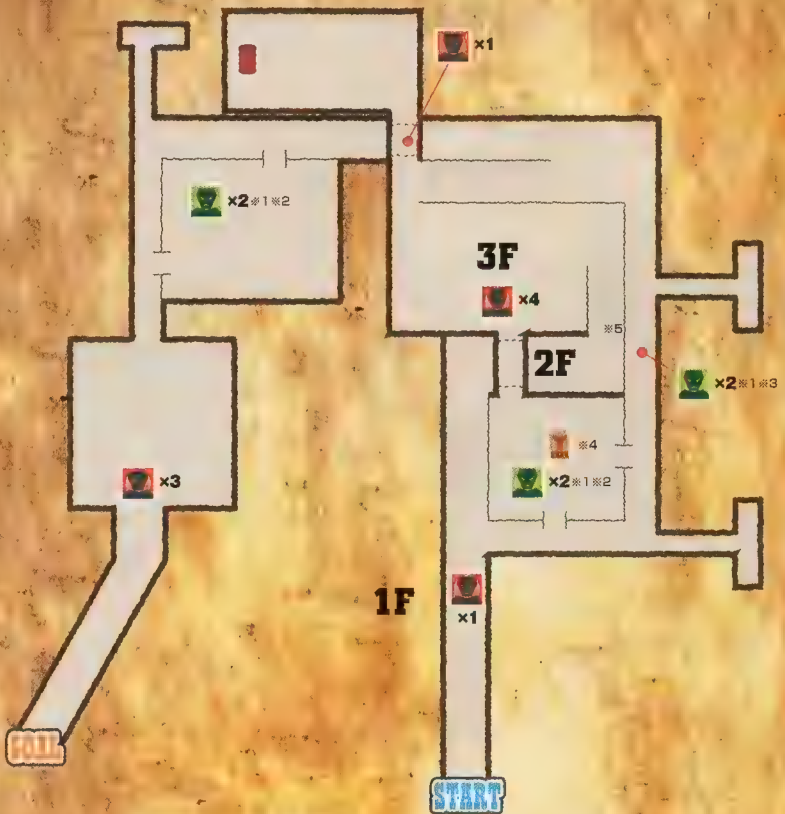
村人を救出してゴッド本塁打を入手しよう

スタート地点から橋を渡った先の波止場で、攻略イベント「人間輪投げ」が発生する。周囲にいる3人の敵をすべて倒すと、おぼれかけていた村人を救出でき、お礼にゴッドリール技のゴッド本塁打をもらえる。18以上鉄輪を村人に投げられてしまうと、村人が溺れて残念ながらゴッド本塁打を入手できなくなるが、その際、某有名映画のワンシーンを思わせるデモが見られるので、一度は見ておくのもいいかも。



ゴッド本塁打はゴッドリールストックを2つ使う単体技。そのぶん攻撃力は700と非常に高く、ドラゴンキックの約2倍の威力を誇る。

AREA:2 危険な裏路地



※1 いずれか1カ所のみで出現
※2 部屋に入ると出現
※3 通路を通過すると出現
※4 屋上（3F）に存在
※5 2Fの手すりにクワガタがいる

強力な敵には逃げるが勝ち

このエリアは路地が入り組んでおり、複数の階段があるため非常に迷いやすい。上のマップを参照してジーンの位置を把握してから移動しよう。また、特定のポイントで条件を満たすと敵の増援が登場し、エリアのゴール手前や2階には強力な敵が出現するので、油断すると大ダメージを受けやすい。ゴールとなる扉には鍵がかかっているわけではないので、無理をするぐらいなら素通りして次のエリアに進んでもいい。



3階には4人の敵に加えてリーダークラスの強敵、レスラーが出現。戦うときは1体ずつ誘き出して倒そう。屋根の奥にあるドラム缶も利用しよう。

AREA:3 桟橋の罠

橋を倒して先へ進もう

スタート地点から見えるふたりの女タイプの敵を倒すときは、スタート地点付近に落ちているドラム缶は使わないほうがいい。奥の跳ね橋を殴ることで先に進めるようになるが、跳ね橋を渡れるようになると5人の敵が出現する。ここでドラム缶を使うと、効率よくダメージを与えられる。



目の前にドラム缶を担いだ不審な男が突っ立っているというのに、まだ呑気に踊っているサタン軍団。ドラム缶を投げつけて目を醒まさせてやろう。



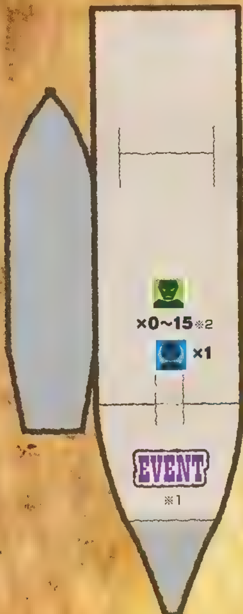
TOPICS

ステージ5の冒頭のデモで、オリヴィアからお駄賃をもらえる。実はこれ、ステージスタート時に加算されており、小銭と思いきや10000Gもの大金がもらえる。意外にオリヴィアはお金持ち!?



お駄賃の受け渡しシーンは、デモでしか見ることができない。このデモをキャンセルしてもお金はちゃんともらえるので、飛ばしても安心だ。

AREA:4 船闘ギターライブ(前半)



※1 スイッチを押すと攻略イベント「海賊船を撃て」が発生
※2 攻略イベント「海賊船を撃て」で砲弾が命中した数によって、敵の出現数が変化する
①バンダナ女(緑)、バンダナ、オレンジリーダー
②バンダナ女(青)、ヒゲバンダナ、モヒカンリーダー
③モヒカン、ヒゲバンダナ、バンダナ女(緑)
④バンダナ女(青)、ヒゲバンダナ、バンダナリーダー
⑤オレンジリーダー、バンダナ女(緑)、金棒男

攻略イベントでゴールドをがっちり稼ごう

船に乗り込んだら船首のスイッチを入れて、攻略イベント「海賊船を撃て」を開始しよう。このミニゲームでは海賊船に大砲の砲弾を当てた回数やUFOの撃墜数、船を撃沈したかどうかによって、もらえるお金が変化する。また、海賊船に与えたダメージによっても、このあとに出現する敵の数が変化するのだ。海賊船は難度レベルに関係なく、右、左、右、左、右、左という順番で計6回出現する。大砲の弾は弧を描くように飛んでいくため、着弾までに時間がかかる。海賊船の船首を狙って少しだけ早めに撃つのが大砲を当てる秘訣だ。一方、UFOは毎回異なるタイミングで出現し、難度レベルによってはすぐに消えてしまう。撃ち落とせれば高得点だが、あくまでオマケ程度に考えておこう。終了後に発生する戦闘は、海賊船に1発当てるごとに乗り込んでくる敵がひとり減る仕掛けになっている。



海賊船の進行方向によって発射方向を微調整していこう。左に進んでいる船には、船首より若干左の位置を狙うように撃つといい。



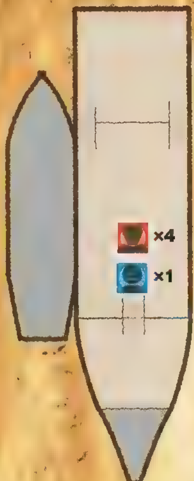
UFOの出現位置は毎回ランダムで変化。難易度レベルDieではUFOは一瞬で姿を消してしまうため、撃墜は至難の技だ。

海賊船を撃て

Lv	1発当てるたびに	撃沈すると	UFOを撃墜
1	100G	1000G	2000G
2	150G	2000G	4000G
3	200G	5000G	10000G
Die	300G	10000G	20000G

ゴッドステージ攻略

AREA:4 船闘ギターライブ(後半)









VS. ラヴェル

1250

ラヴェルと同時に3人の敵が出現するので、まずはまわりの敵から始末しよう。ただし、ラヴェルはギターを使った飛び道具を撃ってくるため、なるべく船首や船尾の段差の上で戦いたい。ここならラヴェルの飛び道具が届かないため、ラヴェルが接近してくるまでの間、集中して周囲の敵と戦うことができる。また、広範囲に有効なゴッドリール技、ハリケーンチョップを2回繰り出せばラヴェル以外の敵をまとめて倒すことも可能だ。ラヴェルひとりになったら、飛び道具を撃たれないように距離を詰めて戦っていこう。ほかの攻撃はバック転などで楽にかわせる。飛び道具さえ封じてしまえば苦戦する相手ではない。



エリア4(前半)の攻略イベント後に出現する敵をすべて倒すと、ラヴェル登場デモが発生する。



ラヴェルの飛び道具は敵にもヒットする。船上を走り回れば、時間はかかるが敵のHPを減らせる。

攻撃パターン



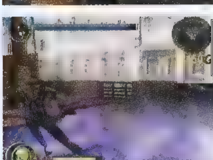
ギター振り回し

2回のたたき付けのあと、頭上でギターを振り回す。避けでは避けにくいので、スウェー・ダッキングやバック転で回避しよう。



ギター振り下ろし

ギターを上から下へと振り下ろす攻撃。大きく振りかぶるため、モーションを判断しやすい。バック転や避けでかわせばいい。



ジャンプエレキ

空中に飛び跳ねて着地したあと、前方へ扇状にエレキ弾を飛ばしてくる。バック転で間合いを離し、避けで側面に回り込もう。



乱れ撃ちエレキ

主に遠距離時に使用してくるエレキ弾の乱れ撃ち攻撃。回避はバック転や避けよりも、ダッシュで走り回ったほうがいい。

AREA:5 水上貿易都市

敵の増援に注意しておこう

エリア4の戦いで船主を守り切れれば、エリア5のスタート地点でお礼としてイチゴがもらえる。ラヴェルとの戦いでダメージをあまり受けていないときは今後の戦いに備えて残しておこう。エリア5のゴールはスタート地点のすぐ近くにあるものの、鍵が掛かっているためすぐには入れない。まずは建物の2階に落ちている鍵を手に入れに向かおう。鍵を入手した後、1階の広場へ戻るとカンフーリーダーを含めた敵の増援が3人出現するので注意すること。この敵は特に倒す必要はないので、ライフに不安があるなら無視してゴールを目指すのも手だ。



増援の敵を倒さずに先へ進むのなら、鍵を拾う前に広場の木箱をすべて壊しておこう。増援が出現したあとだと、敵から攻撃を受けてしまいやすい。



※1　扉を開けるには鍵が必要
※2　鍵を入手後エリア【A】を踏むと出現

AREA:6 ナイフ スナイパー



扉の破壊を最優先に

エリア7に進むためには人面扉を開ける必要がある。しかし、そのまま人面扉を殴ろうとしても、2階にかかっている橋の上からふたりのナイフ男にナイフを投げられ、邪魔されてしまうのだ。このナイフ男を倒すには階段を上ってそのほかの大勢の敵とも戦わなければならない。ジーンのライフに余裕が無く無理に戦いたくないときは、ゴッドハンドを解放して一気に人面扉をこじ開けてもいい。



ゴッドハンド解放中は無敵状態なので、ナイフ男のナイフ投げも人面扉の金棒もお構いなし。状況を気にせずに、安全に人面扉を開けられる。



ナイフ男に狙われない位置からゴッドリール技のハリケーンチョップを2発決めれば、安全に人面扉を開けることも可能。覚えておいて損はない。

貼り紙クリアを目指せ

ステージ1には、オリヴィアのいたずらで背中にいたずら書きを貼り付けられるデモがある。「貼り紙クリア」とは、この場面から一度もゴッドハンドとゴッドリール技を使わずにゲームをクリアすること。達成するとご褒美がもらえる（詳しくはP126参照）。



貼り紙クリアのご褒美は、ショップの外に置かれているジュークボックスのディスクC。イージーモードなら比較的楽に達成できる。



小学生レベルのいたずらに辟易するジーン。悪党たちも高笑い。こんな恥ずかしいブツはさっさと外したいところだが……。



ノーマルモードで貼り紙クリアを目指すのはかなり難しい。ゴッド土下座でランクを下げてムダなダメージを受けないように。

ゴッドステージ攻略

AREA:7 アンコール？



※1　扉を開けるには鍵が必要
※2　ラヴェルとドビュッシーを倒したあと、ラヴェルを調べると兄貴が出現







VS. ラヴェル&ドビュッシー&兄貴

HP 1250　HP 1250

エリア4で戦ったラヴェルがバンドの新メンバー（？）、ドビュッシーを引き連れて再登場する。ふたりとも飛び道具を持っているので、つねにふたりの動きを警戒しておこう。エリア1でゴッド本塁打を入手しておけば、どちらか片方を狙って2回決めればあっさり倒せる。ひとりにしてしまえば楽勝だ。なお、両方を倒した状態でラヴェルを調べると兄貴が出現する。兄貴の攻撃方法はラヴェルとまったく同じ。倒してもお金がもらえるだけなので、戦うかどうかは自由だ。



増援の兄貴を倒すと2000Gが入手できる。手間を取るかそれともお金をとるか……。

攻撃パターン



太鼓砲（ドビュッシー）

遠距離から腹に抱えた太鼓をたたき、衝撃波を2発連続で撃ってくる。スウェー・ダッキングや避けでタイミングよく回避しよう。



シンバル付き太鼓砲（ドビュッシー）

シンバルを鳴らしたあと、特大の衝撃波を撃ってくる。シンバル音が聞こえたら注意。スウェー・ダッキングと避けで回避できる。



ギター振り回し（兄貴）

2回のたたき付けのあと、頭上でギターを振り回す。避けではかわしにくいのでスウェー・ダッキンクやバック転で回避していこう。



ギター振り下ろし（兄貴）

ギターを使ってのたたき付け攻撃。大きく振りかぶるため、モーションを判断しやすい。バック転や避けで簡単に回避が可能だ。



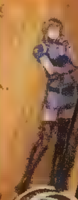
ジャンプエレキ（兄貴）

一度空中に飛び跳ねてから、前方へ扇状にエレキ弾を飛ばしてくる。バック転でいったん間合いを離したあと、避けで回避しよう。



乱れ撃ちエレキ（兄貴）

主に遠距離から使用してくるエレキ弾の乱れ撃ち。回避はバック転や避けよりも、ダッシュでフィールドを走り回ったほうがいい。



AREA:8 電激橋!! 巨大鉄球の罠



※1　15秒ごとに電流が流れる

鉄球を殴って大玉転がし

エリア8はスタートからゴールまで一本道。ただし、行く手を巨大な鉄球がさえぎっているため、この鉄球を殴って移動させなければならない。緩やかな上り坂になっているので、生半可な攻撃だと鉄球は元の位置に戻ってきてしまう。そのため、鉄球は威力の高い通常技で転がしていこう。さらに、この坂道は一定時間ごとに電流が流れる仕組みになっている。2カ所ある石畳の部分は通電しないため、この場所を利用して進んでいくといいだろう。なお、坂の上の大聖堂の周囲には、木箱などが多数ある。ボス戦を前にアイテム確保を忘れずに。

電流の流れるタイミングは、音と床の点滅で確認することができる。音の間隔が短くなったら石畳の上で待機し、放電が止むのを待とう。

AREA:9 大聖堂エルヴィスの逆襲









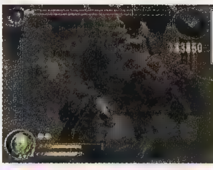
VS. エルヴィス変身後

悪魔であるエルヴィス本来の姿。巨大化しているため攻撃は当てやすいものの、そのぶん攻撃範囲が広がっている。噛みつきの即死攻撃など攻撃方法は多彩だが、人型をしたエルヴィスと同様、大振りな攻撃が多くほとんどの攻撃をバック転で回避できる。また、遠距離攻撃が少ないのもエルヴィス変身後の特徴。そこで、いったん間合いを離してからフィールド内に配置されている木箱をすべて投げつければ、そこそこのダメージを与えつつ攻撃の先手を奪うこともできる。



噛みつかれたときに振りほどくのが遅いと飲み込まれて即死。すばやく振りほどこう。

攻撃パターン



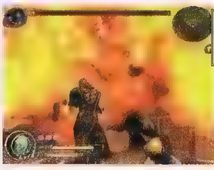
パンチコンボ

左腕→右腕→両腕と連続で殴りつける。バック転を2回繰りかえし、最後の1発を避けで回避すればスキに反撃を決めやすい。



噛みつき

お腹の口を大きく開けて繰り出すつかみ技。振りほどくのが遅いと即死する。モーションが大きいのでバック転でつかみをかわそう。



両手火炎

両手から火炎放射器のように炎を発生させる。スキが非常に大きいので、バック転で炎をかわしてからすぐさま反撃に移ろう。



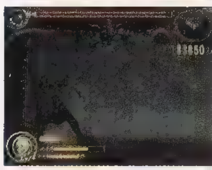
火炎突進

遠距離から繰り出してくる火炎を纏った突進攻撃。直線的な攻撃なので、左右に回避しよう。スキが大きいので反撃もたやすい。



エルヴィスインパクト

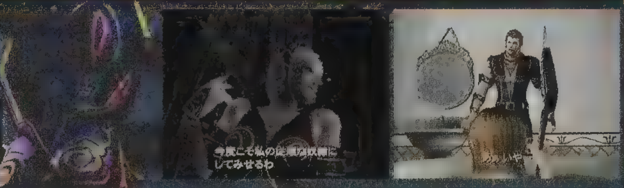
両手を大きく振りかぶったのち、地面にたたき付ける。モーションが大きいので回避は簡単。バック転で避けて反撃を決めていこう。



エルヴィスジダンダ

左足による踏みつけ攻撃。バック転と避けの両方で回避できるが、右側に避けてしまうと攻撃に当たってしまうことがあるので注意。

STAGE 6
はげ山



エルヴィスの遺言を伝えるためにシャノンの元に向かうジーン。招待状はない。

ゴッドステージ攻略

AREA:1 はげ山の一夜



大量に出現する敵に注意しよう

まずは左の小部屋にいる村人を救出してアイテムを獲得しよう。円型の広場に進むと順番に敵が襲ってくる。最後に登場する先生はかなりの強敵なので、武器もしくはゴッドリール技、ゴッドハンド解放を使って一気に撃破してしまいたい。その先の宝箱には、通常技の大扇拳があるので忘れずに入手すること。ゴールの扉では、村人に「やつらのニオイがする」と言われ、背後から敵の増援が現れる。近くのドラム缶などを使って全滅させれば扉が開く。



スタート直後にゴッドリール技のゴッドインパクト2が手に入る。威力が高いうえ、広範囲を攻撃できる優秀な技なので、忘れずにセットしよう。



先生はHPと攻撃力が非常に高い。ゴッドリールストックなどを温存したい場合は、刀による攻撃をスウェー・ダッキンクで回避しつつ戦おう。

※1　近くにいるモヒカン×2を倒すと扉が開いて出現
※2　先生を倒すと扉が開く
※3　ゴールの扉を開けようとすると出現
※4　宝箱から通常技：大扇拳が出現

AREA:2 ダイナマイトジョー参上



※1　村人からイチゴがもらえる
※2　鍵を取って【A】を踏むと出現
※3　扉を開けるには鍵が必要

ダイナマイトジョーには武器を活用

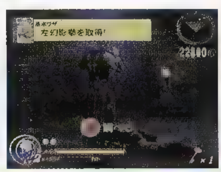
スタート地点のすぐ近くに扉があるが、ここは鍵を入手してからでないと先へ進めない。まずは洞窟の左側を進んで鍵を取りに行こう。洞窟の奥で鍵を入手してから扉へ戻ろうとすると、ダイナマイトジョーが待ち構えている。ダイナマイドジョーは回避能力が高く、ジーンの攻撃がなかなか当たらない難敵。地道に戦っていくのもいいが、途中で引き抜いた鉄格子などの武器や、ゴッドハンド解放を使って決着をつけるのが手っ取り早いだろう。なお、スタート地点で村人のひとりからイチゴをもらえるが、ライフの量と相談して入手のタイミングを決めよう。



このエリアでは、鉄パイプ×2、角材、ハンマー、金棒などの武器を持った敵が登場する。敵が武器を落としたら、これらを有効に使っていこう。



スタート地点のすぐ近くに村人がいる。話しかけると、イチゴがもらえる。ライフがあるならダイナマイトジョーとの戦いに備えて残しておこう。



タイナマイトジョーはムエタイを主体とした攻撃がメインの強敵。つかみ技のヒザ蹴りに注意しながら戦っていこう。倒すと通常技の左幻影拳が入手できる。

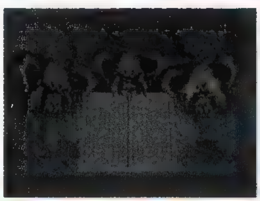
AREA:3 悪魔を崇めし者たち



※1　3カ所の悪魔像【A】にたいまつを点火すると扉が開く
※2　※1の扉が開くまで無限に出現
※3　※1の扉が開くと出現

3つの像に火を着けて扉を開け

まずはジーンのまわりの敵から順に倒していこう。ここで注意したいのが、敵が落とす松明をあわてて拾わないこと。このエリアの増援は松明が消滅するたびに無限に登場するようになっているが、松明を落ちたままにしておけば敵の増援は来ない。まわりにいるすべての敵を倒してから松明を拾い、3つの悪魔像に点火していこう。3つの悪魔像すべてに点火すると奥の扉が開き、先へ進めるようになる。



悪魔像に点火した炎は、一定時間が経過すると消えてしまう。出現した敵を倒してから、一気に点火するようにしたい。

AREA:4 シャノンのペット





※1　左右に移動する浮遊岩。アクションボタンで飛び移れる
※2　【A】の毒チワワを誘い出すための骨が拾える

タイミングよく飛び移れ

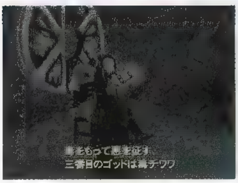
フィールドの中央では浮遊した岩が左右に動いている。この岩には○ボタンで飛び移れるが、飛び移りに失敗すると谷底へ転落し、即ゲームオーバーとなってしまう。足場の岩と浮遊する岩が同時に止まるタイミングで飛ぶのが一番安全だ。コンティニュー回数を増やさないためにも、慎重に進もう。



岩の上でしばらく待っていると、足場の岩と浮遊する岩が同時に止まるときがある。そのタイミングを見計らって跳べば、難無く進んでいける。

骨を投げて毒チワワを誘導しよう

浮遊岩を飛び移って奥の犬小屋まで辿り着いたら、近くに落ちている骨を拾おう。その骨を対岸の左側にいる毒チワワに投げると、骨を投げた位置まで毒チワワを誘導できる。これを繰り返して右側で寝ているデブザコのところまで誘い出せば、イベントが発生して先へ進めるようになる。扉の奥には4人の敵がいるので、ひとりずつ誘き出して始末したい。近くにあるドラム缶も有効活用しよう。



毒チワワを奥にいるデブザコの場所まで誘導すると、アクシデントが発生する。不運にもこのデブザコは、ジーンと戦わずして死んでしまう。



いきなり骨を遠くに投げても毒チワワは反応してくれない。毒チワワのそばに投げながら、少しずつ誘導しよう。ちなみに、骨は何本でも拾える。



扉の前のビッグモンゴルは攻撃力の高い非常に危険な相手。先にドラム缶で3人のデブタイプをおびきだして倒し、1対1の状況に持ち込もう。

AREA:5 新必殺技!?

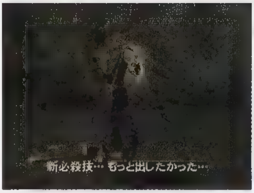


※1　扉を開けるには鍵が必要



VS. ミニミニファイブ

ステージ3に登場したミニミニファイブが再登場。新技を使う以外、行動パターンは大して変わっておらず、相変わらず数で勝負を仕掛けてくる。そのため、ジーンの戦い方もステージ3と基本的には同じでいい。なお、ゴッドリールストックに余裕があるのならば、ステージ6で入手した範囲技のゴッドインパクト2が非常に有効。戦闘開始直後に5人にまとめて2回ヒットさせれば、一気に全滅させることもできる。



「新必殺技…もっと出したかった…」と悲しくつぶやくリーダー。残念ながら、彼らの出番はもう無い。

攻撃パターン



合体竜巻

ふたり以上のときに使用する新必殺技。縦に重なって竜巻を発生させつつ移動してくる。攻撃時間が長いため、ダッシュで回避しよう。



ライトセイバー

新技のひとつで、それぞれのカラーに対応したサーベルで斬りかかる。食らうとピヨリ状態になるので、バック転で間合いを離そう。



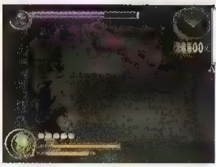
だだっこパンチ

腕を振りまわしながら突進する。食らうとピヨリとよろけを誘発するため、複数が同時に繰り出すと大ダメージを受けやすい危険な技。



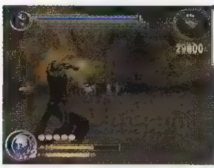
大車輪アタック

ふたりで使う合体攻撃で、車輪のように転がってくる。避けで回避できるが、追尾性能があるので危険。ダッシュで大きく避けていこう。



フライング クロスチョップ

食らうとピヨリを誘発するクロスチョップ。敵ひとりなら避けで回避できるが、複数同時に繰り出されると避けきれないこともある。



ミニミニ光線

遠距離から2連続の光線を撃ってくる。ひとりの場合もあるが、基本は全員同時に撃ってくることが多い。ダッシュで回避しよう。

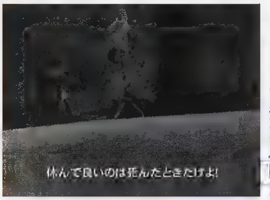
AREA:6 奴隷はやっぱりムチが好き



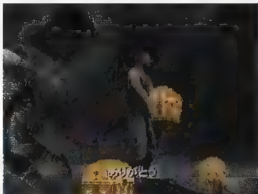
※1　敵をすべて倒すと扉が開いて出現
※2　敵をすべて倒すと扉が開く
※3　下に飛び降りると出現。Lv2以上で6人目が出現
※4　助けると村人のひとりから通常技：寸剄・改がもらえ、扉が開く
※5　前方から巨大な岩が転がってくる

奴隷を救出してアイテムを入手

フィールドを進むとデモが挿入され、攻略イベント「奴隷救出」が発生する。このイベントでは決められた時間内に敵を全滅させないと、3人の村人たちが次々と息絶えてしまう。敵が落とす武器を利用して、急いで村人を救出しよう。3人の村人たちの生存時間と、それぞれのお礼は下記のとおりだ。攻略イベントが終わると扉が開いて先へ進めるようになる。この通路では上から岩が転がってくるので、音と振動を感じたらすぐさま通路脇のスペースに入り、岩が通り過ぎるのをやり過ごそう。



フィールドを進むとデモが発生。シャノン配下の悪魔に、村人たちが奴隷のようにこき使われているシーンが見られる。



村人たちから通常技の寸剄・改などがもらえる。ひとりおかしな村人が混ざっているが、あまり気にしないでおこう。



転がってくる巨大な岩は通路脇で避けよう。万が一潰されたとしても、即死にはならないのであわてずに移動すること。

奴隷救出

	成功報酬
生存時間4分の奴隷	寸剄・改
生存時間6分の奴隷	金コイン
生存時間8分の奴隷	バナナ

AREA:7 寿命ギリギリ、サイコジジイ









※1 サイコジジイがふたりの増援を呼ぶとき、難度レベルによって増援の敵が変化
Lv1：ノーマル、バンダナ
Lv2〜3：4分の1の確率で、1体がノーマルリーダーかバンダナリーダーになる
Die：ノーマルリーダー、バンダナリーダー

VS. サイコジジイ

1660

サイコキネシスで空中を浮遊しつつ、サイコ投石などでの攻撃を繰り返すのがサイコジジイの基本パターン。空中に浮遊している間は通常技が当たらない点に注意しよう。疲れて地上に降りてきたときや、浮遊中にタルをぶつけたときが攻撃のチャンスだ。なお、サイコジジイは背が低く、ジャブなどの上段攻撃が当たらないといった点に注意すること。ローキックなどの打点の低い技を、あらかじめコンボ攻撃に組み込んでおくとダメージを与えやすくなる。



タルには鉄パイプと角材が入っているが、敵に拾われるとやっかいなので早めに処分。

攻撃パターン



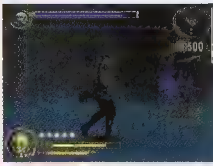
サイコ杭打ち

空中を浮遊しながら真下に磁場を発生させて移動し、磁場に触れると空中から地面にたたき付けられる。左右の避けで回避しよう。



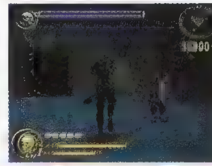
サイコ投石

周囲に発生させた8個の岩を飛ばしてくる。8個すべてのときと4個を2回に分けて飛ばしてくることも。ともにバック転で回避可能。



空中浮遊

空中を浮遊する移動技。通常技は届かないが、タルなどを投げつけたり、一部のゴッドリール技を使って撃墜することが可能だ。



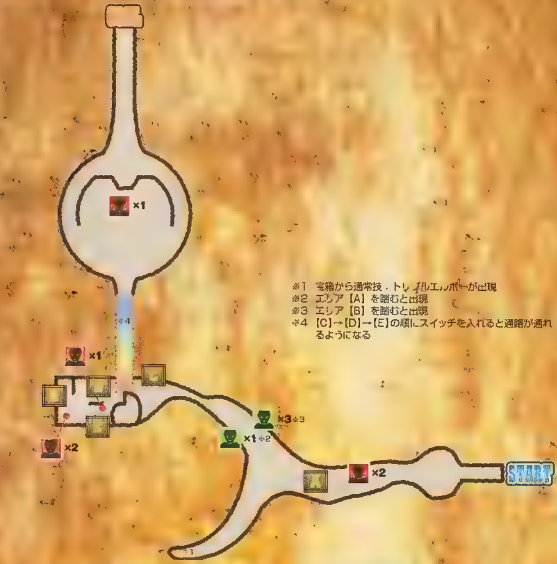
仲間を呼ぶ

地上にいるときに、口笛を吹いて増援をふたり呼び出す。増援で現れる敵は難度レベルによって変化するので確認しておこう。

ゴッドステージ攻略

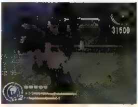


AREA 8 エルヴィスの想い



エルヴィス像に葉巻を吸わせよう

スタート後、すぐに先生が出現するので要注意。枝分かれしている通路の左側には宝箱がふたつあり、通常技のトリプルエルボーとイチゴが入手できる。右側に進むと巨大なエルヴィスの像があるので、まずはライターを殴って着火しよう。腕を下ろすスイッチと腕を上げるスイッチ、ふたつのスイッチを操作すると、葉巻の煙で先へ進む道が出現する。



ゴール手前ではダイナマイトジョーが登場。通常技のアクロバットキックを入手できるが、ボス戦が控えているのでくれぐれも無理はしないように。

TOPICS 噂の招待状

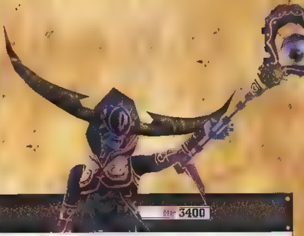
ステージ3ではシャノンからサーカスへの招待状がジーンに送られてくる。ゲーム中では一瞬しか見えない招待状の和訳版を本邦初公開!



サーカスへの招待状・・・なのだが、まるで大人の世界への招待状にしか見えないのがミソ。こんな悪趣味の招待状でノコノコ出かけるジーンも、相当変わった趣味の持ち主!?

AREA:9 裸のシャノン

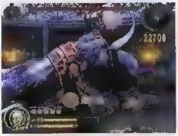




VS シャノン変身後

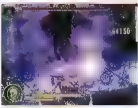
HP 3400

本来の姿に変身したシャノンとの戦い。獣の形をした下半身と、シャノン本体の上半身で構成されている。難度レベルによってそれぞれが独立した攻撃を仕掛けてくる場合もあるが、主に攻撃してくるのは下半身。大きな口や首を使った攻撃の多くは、スウェー・ダッキングで回避することが可能だ。唯一、カチ上げはアクションボタンで回避しなければならないが、成功すればシャノン変身後の背後に回り込み、振り向くまでに一気にダメージを与えられる。



カチ上げを食らうと大ダメージになるが、アクションボタンで避ければ反撃のチャンス。

攻撃パターン



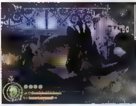
カチ上げ

首で上空に放り投げたあと、シャノンのステッキでたこ殴りにする。タイミングよく ボタンを押せば回避して敵の背後を取れる。



噛みつき

下半身による噛みつき攻撃。バック転と左右の避けで回避できるものの、攻撃動作が素早いので油断していると攻撃を食らってしまう。



突進

間合いが離れているときに使ってくる突進攻撃。直線的で移動速度もそれほど速くない。避けやスウェー・ダッキングで回避だ。



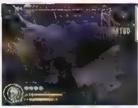
衝撃波

いったんジャンプしたあと、着地の衝撃で一直線の衝撃波を発生させる。モーションが分かりやすいので、避けで確実に回避しよう。



魔法攻撃

上半身のシャノンが放つ散弾状の魔法攻撃。上半身と下半身の攻撃はそれぞれ独立しているので、場合によっては回避不能になる。



振り向き攻撃

カチ上げを避けて背後へ回ったときなどに使用してくる。スウェー・ダッキングで回避できるので、背後へ回った際は警戒しておこう。

STAGE 7 蜃気楼の街

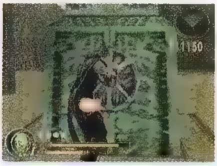


さらわれたオリヴィア。彼女を救うため、ジーンはサタン軍団の本拠地を目指す。

AREA:1 砂地獄!! 蜃気楼の塔

本物の柱を2本破壊しよう

広大なフィールドには多数の石柱があり、そのうちふたつを破壊すると次のエリアへ進むためのゴールが出現する。ただし、石柱には幻影のものがあり、これは近づくと消滅してしまう。本物の石柱の位置はランダムで変化していくのだ。1本目の石柱を破壊するとDr.イオン改が出現。また、エリアの右にある洞窟の宝箱には、ゴッドリール技のゴッド瞑想が入っているので忘れずに取っておくこと。



エリア内のいたるところにある蟻地獄は、近づくと引きずり込まれてしまう。そのままにしておくと死んでしまうので、ボタン連打で這い上がろう。



※1 【A】の石塔（蜃気楼含む）を破壊すると1本目でDr.イオン改、2本目でGOALが出現

※2 モグラ男、バクダン男がふたり以下になると、プレイヤーの近くからモグラ男またはバクダン男が出現。モグラ男は7人、バクダン男は13人倒すと出現しなくなる

※3 宝箱からゴッドリール技：ゴッド瞑想が出現

ゴッドステージ攻略

VS. Dr.イオン改 2100

1本目の柱を破壊すると周囲が嵐で閉ざされ、乾電池で駆動できるように改良されたDr.イオン改が出現。基本的な攻撃方法はステージ4と変わらず、通常形態→ドリル形態→ミサイル形態に変形する点も同じ。ゴッドリール技やボコるを決めると必ず変形し、ダメージを受けてもひるまないなどのといった特徴もいっしょだ。唯一の変更点として、ドリル形態時とミサイル形態時の左手が、マジックアームに変更されており、そのマジックアームを使ったつかみ技が新たに追加されている。このつかみ技は左スティックによる振りほどきでダメージの軽減ができるので、つかまれたときは素早く反応しよう。



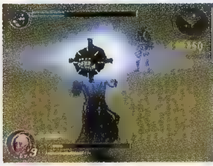
背中に乾電池を搭載し、電池切れしない設計に改良されたDr.イオン改。今度こそスクラップにしてしまおう。

攻撃パターン



マジックハンド

新兵器によるつかみ技。つかまれても振りほどきが可能だが、モーションが大きいのでバック転でかわすのが得策。



ロケットパンチ

通常形態時に右手を飛ばして使用する。若干の追尾性能があるので注意したい。引き付けてから避けでしっかり回避しよう。



電気ダブルラリアット

通常形態で使用する、電気を帯びたダブルラリアット。横方向と下段への攻撃範囲が広いため、バック転のみ回避可能。

AREA:2 空飛ぶピラミッド



※1 フィールド中央から敵が出現（3人+3人+5人+先生）

武器を有効に使って戦おう

六角形のフィールドの中心部に敵群が4回に渡って出現する。4回目には強敵の先生が出現するので余計なダメージを食らわないようにしよう。1回目はアマゾネス（黒）を後回しにして、ほかのふたりから倒そう。2回目で真っ先に倒したいのがハンマーを持ったモヒカンリーダー。ここでゴッドハンド解放を使うのもいいだろう。3回目は5人の敵が現れる。ここで出現と同時にゴッドインパクト2を使えば敵を3人まで一気に減らせる。



ゴッド土下座で難度レベルを下げておけば、敵に囲まれても集中攻撃を受けずに済む。山場となりやすい3回目で使うと、格段に楽になるはず。

AREA:3 弟子の仇討ち





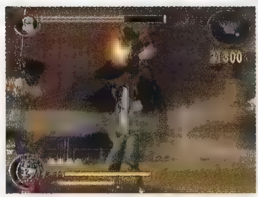




VS. 大先生

4000

大先生の刀を使った攻撃は、攻撃範囲の広い技や連続攻撃が多い。スウェー・ダッキングでしか回避できないものがほとんどで、攻撃を避けているうちにあっという間に難度レベルがDieに上がってしまう。この状態で分身されると5人の大先生に囲まれてしまうため非常に危険。とにかく分身させないように攻撃し続け、万が一分身されてしまったときはゴッドリール技やゴッドハンド解放で分身を潰していこう。



ゴッドリール技はタイフーンアタックが強力。分身へのダメージの半分が本体に加わるため、非常に効果的。

攻撃パターン



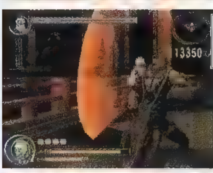
突き連打

突きによる連打攻撃。バック転や左右の避けでは回避しにくいので、スウェー・ダッキングがかわそう。突いてくる回数で最大で7回。



面連打

面打ちを連続して繰り出してくる。こちらもスウェー・ダッキングで回避できる。攻撃回数はランダムで最大9回まで打ってくる。



大斬り

大きく振りかぶってから縦斬りを出す。唯一バック転で回避しなければならない技なので、モーションをよく見て確実に避けよう。



5連斬り

横斬り→横斬り→突き→横斬り→斬り上げの連続攻撃。4発目まではスウェー・ダッキングで回避し、最後の1発はバック転で回避だ。



2連斬り

回転斬りから面への2段斬り。1発目はスウェー・ダッキング避けて、2発目はダッキングで回避。5連斬りと間違えないように。



分身

刀を回転させ、大先生の分身を発生。分身の数は難度レベルによって1～4人に変化する。ちなみに分身のHPは50ポイントだ。

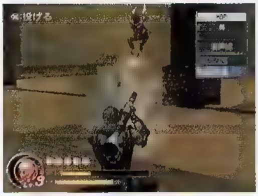
AREA:4 蜃気楼の街



※1　扉を開けるためには3つのロザリオが必要
※2　プレイヤーの近くから下記の順番で15秒ごとに敵が出現する
①バンダナ×2、②バンダナ、ターバン男、③モグラ男×2、④アマゾネス（白）、バンダナ、⑤アマゾネス（黒）、ターバン男、⑥アマゾネス（白）、モグラ男、バンダナリーダー

突如現れる敵の増援

扉の先に進むには、ロザリオが3つ必要となる。ロザリオを持っている敵は強敵ばかりなので、残りライフを確認しながら慎重に戦おう。なお、このエリアの敵の増援は特殊で、出現位置はつねにジーンの近く。スタート後は村人を助けたのち、ロザリオの回収よりも先に敵増援の始末を優先して行おう。そうすれば、いきなりの敵増援で敵に囲まれるなどの心配もないので、安心してロザリオを入手しに行くことができる。

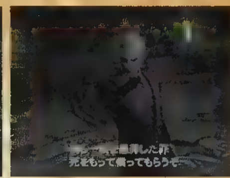


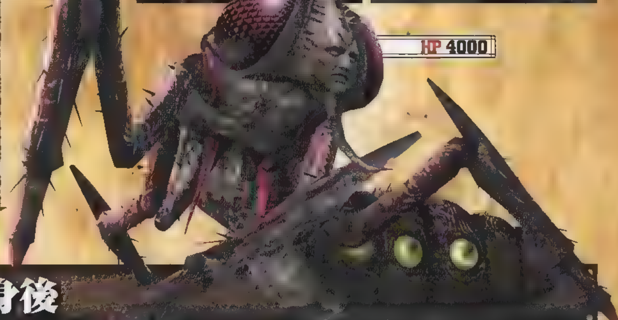
フィールド左の壷には強力なロケランが入っている。また、武器を持った敵も多いので、武器を奪えばより効率的に戦える。

AREA:5 四天王の将ベルーゼ登場！









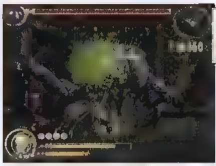
VS ベルーゼ変身後

デモでは人型のベルーゼが出現するが、戦うのは変身後。最初はカマキリのような形をしているが、HPが半分以下になると下半身を分離してハエのような形態に変化する。形態によって攻撃手段と回避方法も変化するので気をつけよう。カマキリ形態ではバック転を使って回避すれば、ほとんどの攻撃をよけられる。逆に、ハエのときは飛び道具や上段攻撃が多くなるので、スウェー・ダッキングを中心に回避していこう。



注目したいのが眼の色。普段は灰色だが、攻撃を繰り出すときは赤に変化。これを合図に回避しよう。

攻撃パターン



毒液

両形態で使用する目潰し攻撃。ダメージは無いが、食らうと一定時間視界が緑に染まる。スウェー・ダッキングで回避できる。



3連撃

蟷螂形態で使用する、右鎌→左鎌→両鎌の連続攻撃。攻撃範囲が非常に広いので、バック転をタイミングよく2回使って回避しよう。



突進

カマキリ形態で使用してくる突進攻撃。大きく鎌を広げるモーションがあるので回避しやすい。ダッシュや左右の避けでかわそう。



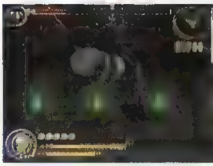
突き連打

蝿形態で使用する触覚を使った連続攻撃。すべてくらうと大ダメージだが、スウェー・ダッキングやバック転で簡単に回避できる。



剣飛ばし

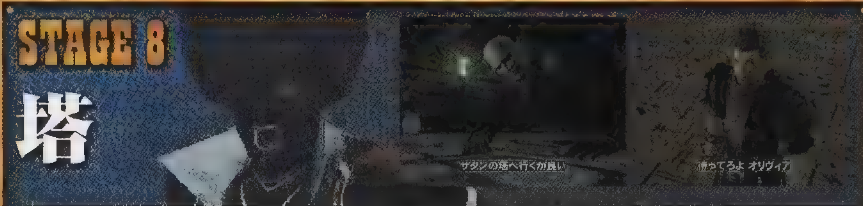
蝿形態のときに構えモーションから剣の形をした飛び道具を4本発射する。構えを見てからスウェー・ダッキングで確実にかわすこと。



キリモミダイブ

蝿形態で使ってくるつかみ技。つかまれても左スティックで振りほどくことが可能で、成功すれば逆にダメージを与えられる。

ゴッドステージ攻略



魔王復活を阻止すべくサタンの塔に向かうジーン。彼は間に合うのか？

AREA:1 死の悪寒(前半)



※1 敵をすべて倒すと扉が開く
※2 ブラックリーダーのどちらかひとりを倒すと出現

難度レベルをLv1にしてから戦うのが安全

フィールド中央には5人の敵が出現。一気に突っ込むと、敵の集中砲火を浴びるため危険。まずはいったん下がって木箱を拾い、これを投げて敵をひとりずつ誘き出して戦おう。また、ブラックリーダーを倒してしまうと、増援の3人のブラックリーダーが部屋から出てくる。彼らは手強いので、ここはゴッド土下座を使い難度レベルを下げてもいい。ブラックリーダーたちに囲まれても集中攻撃を受ける心配がなくなる。



難度レベルが2以上でゴッドリールストックがない場合は、苦戦を強いられやすい。フィールド後方の先生刀などを使いダメージを与えていこう。



エリア開始時はカンフーリーダーとカンフー×2、ブラックリーダー×2が正面にいる。まずは木箱でブラックリーダー以外をおびき寄せよせて戦おう。

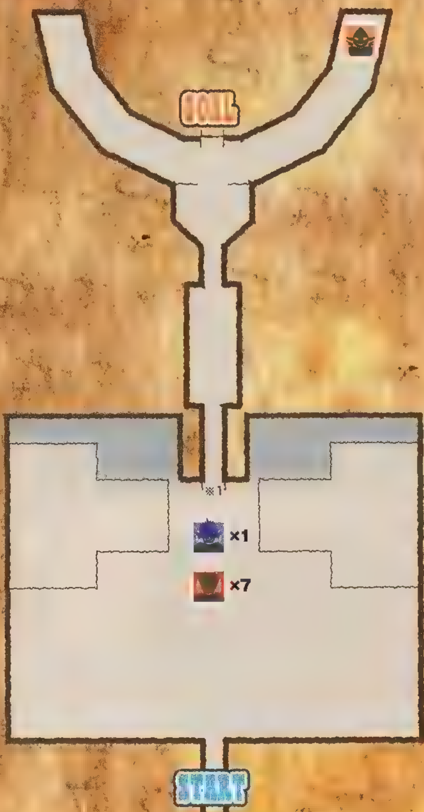
増援のブラックリーダー×3が出現する部屋の中には壺があり、回復アイテムが出現。エリア1後半に備えてしっかり入手しておくこと。





ゴッドステージ攻略

AREA:1 死の悪寒(後半)



ゴッドハンドでまとめて倒そう

段差を上ると、ダイナマイトジョーを含めた8人もの敵が同時にこちらへ向かってくる。さすがにこれだけの人数になると難度レベルを下げたところで厳しい。フィールド右側の建物の前にある壺から必ずテンションカードが出現するので、これを手に入れてゴッドハンド解放で乗り切るのがベストだ。なお、ダイナマイトジョーは必ず最後に倒すこと。ダイナマイトジョーを倒すと必ず大悪霊が出現し、ほかに敵が残っているとかなりの苦戦が強いられる。


右側の建物の手前にある壺から必ずテンションカードが出現。これでゴッドハンドを解放して電磁警棒を持つ敵を倒し、武器を奪い取るといい。


ダイナマイトジョーを倒すと大悪霊が出現する。1対1でもかなり危険な相手なので、ひとまずほかの敵を一掃してからダイナマイトジョーを倒そう。

※1　敵をすべて倒すと扉が開く

AREA:2 試練・3重の塔



ジーンを待つ試練とは!?

エリアに足を踏み入れるとデモが表示され、これから戦うことになる強敵たちの復活が告げられる。とはいえ、このエリア自体に敵が出現することはなく、アイテムが出現する木箱なども置かれていない。デモを見たあとは、そのままらせん階段をのぼっていけば次のエリアに進める。

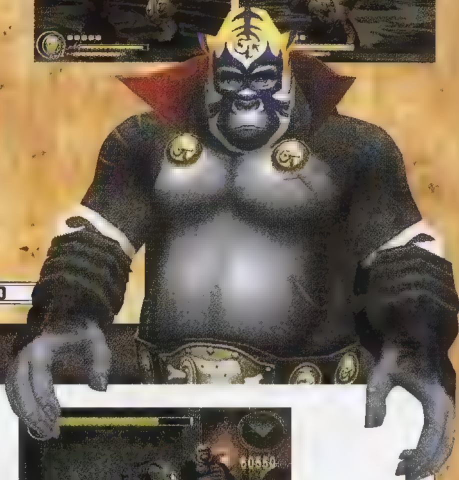

恐るべき悪魔たちの復活がジーンに告げられる。声の主、そしてこれから戦う悪魔たちとは、いったいどのような相手なのだろうか……!?

ゴッドステージ攻略

AREA:3 チャンピオン登場



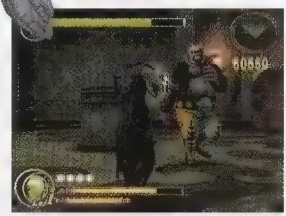




HP 2500

VS. ゴリラーマスクタイガー

最初に立ちはだかるのは、ゴリラーマスクに虎柄のマスクを被せたゴリラーマスクタイガー。ステージ3で戦ったゴリラーマスクをベースに、多彩な新技を繰り出してくる。しかし、攻撃のほとんどがつかみ技なので、ゴリラーマスク同様にバック転で間合いを取りながら戦っていこう。つかみ技を封じてしまえば、あとはウエスタンラリアットだけを警戒すればいい。パンチラッシュやフロントロールキックといった打撃技は、モーションを見てバック転でかわそう。



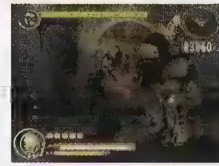
華麗なステップを身につけ再登場。だが、基本的な行動は何も変わっていないのだ。

攻撃パターン



パンチラッシュ

連続で8発のパンチを繰り出す。バック転以外にスウェー・ダッキングでも回避できる。ただし、左右の避けではかわせない点に注意。



凶器攻撃

パンツから取り出した鉄パイプで攻撃する。食らうとピヨらされてしまうので注意すること。パンツに手を入れたらバック転だ。



フロントロールキック

中間距離から仕掛けてくる浴びせ蹴り。避ければダウンするので、バック転や避けでかわし、ダウンしているところを踏みつけよう。



ニースタンプ

ゴリラーマスクのムーンサルトプレスと似た技で、最後の一撃が異なる。指定されたボタンをすばやく入力すれば、自滅させられる。



ウエスタンラリアット

軽いステップ踏んだのち、ラリアットで突進してくる。この技だけは避けで回避しよう。攻撃後はポーズを決めているのでスキだらけ。



大破壊投げ

ゴリラーマスク同様のつかみ技。攻撃中に振りほどくポイントがあり、成功するとピヨリ状態にできる。ゴリラ投げで反撃しよう。



AREA:4 日本一のデブ忍者





VS. 黒忍者

1500

ふたり目のボスは、デブなのに素早い忍者。狭いフィールドにふたりの白忍者を従えて出現するので、持久戦になると厳しい。そこで、ゴッドリールやゴッドハンド解放を使って一気に白忍者を仕留めてしまうのが得策だ。黒忍者と1対1になってしまえば、あとはもう勝ったも同然。黒忍者の攻撃は、遠距離から繰り出してくる人間手裏剣以外ならすべてスウェー・ダッキングで回避できる。また、つかみ技のボディスラムは振りほどくことでダメージを0にすることが可能だ。



背中には「日本一」という謎の文字。外人である彼は、どうも日本語を間違えたらしい。

攻撃パターン



回転斬り1

両手の刃を使った回転しながらの3連斬り。最後の1発を食らうと吹き飛ばされてしまう。スウェー・ダッキングで確実に回避しよう。



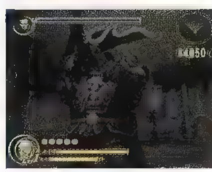
回転斬り2

こちらは両手の刃を使った回転しながらの4連斬り。食らうとよろけやピヨリを誘発することも。スウェー・ダッキングで回避だ。



人間手裏剣

遠距離から使用してくる回転しながらの突進攻撃。この技はスウェー・ダッキングではかわせないので、左右の避けで回避すること。



ボディスラム

つかみ技で持ち上げたあとに地面へ叩きつける。回避すればノーダメージにすることができる。難度レベルDieでも十分回避が可能だ。



ピヨリ斬り

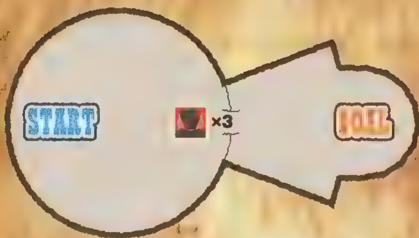
単発の縦斬りを食らうとピヨリ状態にさせられる。攻撃の出が早いのですばやく反応して、スウェー・ダッキングやバック転で回避。



ジャンプ斬り

中距離から使用してくるジャンプ斬り。この技もダッキングでの回避が可能。同じ距離ではこの技以外にジャンプキックを使ってくる。

AREA:5 アフロで蛇拳









VS. アフロカンフー

1500

　最後の部屋にはアフロカンフーをはじめ3人の敵が出現するが、コンチータとゼブラウーマンのどちらかを倒すまでアフロカンフーは参戦してこない。ただし、直接攻撃したり椅子を破壊すると動き出すので、お仕置きや吹っ飛ばし技で巻き込まないように要注意。アフロカンフーは攻撃力が非常に高く、ピヨリ状態になるキンテキを使ってくるので危険。ラッシュはスウェー・ダッキングで回避し、キンテキはバック転でかわそう。モーションを覚えることが第一だ。



いつのまにかアフロカンフーの愛人となったコンチータ。テッキュウとメランは……？

攻撃パターン



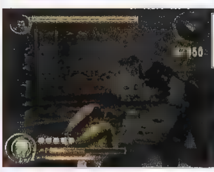
連続突き

連続で最大12発の突きを繰り出す。食らってしまうとピヨリ状態にさせられる危険がある。スウェー・ダッキングで回避しよう。



キンテキ突き

無数のキンテキを繰り出すつかみ技。攻撃力が非常に高く、ダメージの軽減も不可能。モーションを見てバック転で回避しよう。



キンテキコンボ

3連続のチョップから最後にキンテキを決める。チョップはスウェー・タッキングで回避し、最後の1発はバック転でかわそう。



5連撃

チョップや蹴りで4回攻撃したあと、最後は両手での攻撃で吹き飛ばす。4発目まではスウェー・ダッキング、最後はバック転で回避。



ドラゴンキック

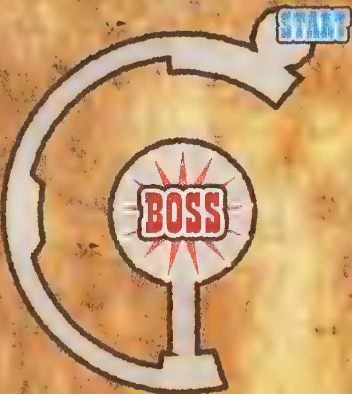
ジーンのドラゴンキックと同じモーションだが、食らうとピヨリ状態にさせられる。スウェー・ダッキングやバック転で回避可能だ。

FINAL STAGE 最後の聖戦



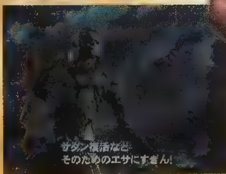


頂上で待ち受けるはデビルハンド。魔王復活を賭けた戦いに決着の刻が来る。



DEMO SCENE



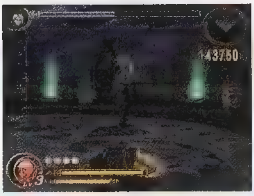




HP 5000

VS. アゼル

アゼルの技自体はステージ4と大きな違いはないが、HPが半分以下になるとデモが発生し、本気モードに変化。本気モードでは頻繁にデビルハンドを解放してくるようになるのだ。デビルハンド解放時は一定時間攻撃力が1.5倍になったうえ、移動速度や回避性能も上昇するため非常に手強い。ここでのアゼル戦では回避に重点を置き、アゼルの攻撃を避けながら正攻法でじっくりとでダメージを与えていこう。



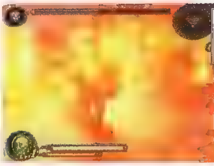
難度レベルが高いときはゴッド土下座を使うのも手。意外と優しい性格なのか、アゼルの動きは鈍くなる。

攻撃パターン



デビル天魔乱舞

天魔乱舞のアゼルバージョン。1発目を食らうとピヨる場合があり、大ダメージにつながりやすい。しっかりバック転で回避しよう。



デビル突神

突神のアゼルバージョン。追尾性能が高く、左右の避けでないと回避は難しい。ギリギリまで引き付けてから避けるようにしよう。



デビルハンド

遠距離から放つ飛び道具。弾速は遅いが攻撃判定が非常に大きく避けにくい。ダッシュでフィールドを走り回ってかわすといい。



デビルボコリ

つかみからの打撃の連打。アゼルにつかまれたあとにすばやくボタンを連打すると、ダメージを軽減してカウンターできる。

ゴッドステージ攻略

VS. サタン

12000

アゼルを倒すと、復活を果たしたサタンとの戦闘が始まる。ジーンはここで凄まじい威力を誇るゴッドリール技、Wゴッドハンドが使用可能になるので、ゴッドリールストックは基本的にこの技につぎ込んでいこう。サタンとの戦いではサタンの顔を狙って攻撃を仕掛ける必要があるので、接近戦が中心となる。コンボ攻撃でダメージを与えつつ、サタンの攻撃モーションを見て素早くバック転などの回避行動でキャンセルしよう。サタンが悪霊を発射したときは、いったん悪霊を集中攻撃してアイテムを入手すること。また、サタンのHPが半分以下になったときはアクションボタンのカウンターが発生するので、見逃さないように。



Wゴッドハンドはメニュー画面での確認ができず、ゴッドリール使用時のみ表示される。



意外に使えるのが社長パンチ!!。サタンの攻撃を避けたあとに決めてテンションゲージを溜めよう。

攻撃パターン



怪光線

目が赤く光ったあと、両目から2つの光弾を発射する。モーションが見分けやすく、スウェー・ダッキングなどで簡単に回避が可能。



触覚攻撃

主に遠距離から使用してくる角による直線的な攻撃。左右の避けによる回避が基本だが、近距離で繰り出されると回避が難しい。



サタン両断波

2本(難度レベルがLv3以上は4本)の衝撃波を3回飛ばしてくる。避けでかわすときは片側にしか避けられないので注意すること。



デコピン

サタンの顔を殴っていると使用してくる。攻撃は右手からなので、ジーンの左側に拳が現れたら、すぐさまスウェー・ダッキングだ。



サタンメガ粒子砲

HPが半分以下になると使用する、特大の飛び道具。画面にアクションボタンが出た瞬間にすばやくボタンを押せばカウンターできる。



悪霊発射

HPの低い悪霊を出現させる。出現した悪霊を倒すと、必ず回復アイテムかドクロカードを落とすので、ある意味ラッキーな攻撃だ。

TOPICS

最終ボスのサタンを倒せばエンディングを迎え、ジーンの旅はひとまず終わりを告げる。エンディングのスタッフロールでは、本作の主題歌である「俺の右手はゴッドハンド」が流れるが、海外版では当然その歌詞は英語になっている。ジュークボックスでしか聴けない海外版の歌詞を、ここで公開しよう。

(GOD HAND ENGLISH version)

(1)God or demon, what am I? It's time for me to choose my path
The power of my God Hand, no evildoer will get past
Hand to hand or fist to fist
Kick your nuts or twist your wrist

God power keeps my pimp hand strong
So trust me you won't last very long

Dragon Kick your ass into the milky way (Milky Way)
Don't act like you don't like the Ball Buster (Ball Buster)

My arm, my arm, my arm, my arm, my arm, my arm.
I summon up the powers of the GOD HAND!

(2)I lost a limb in a fight, but don't worry babe, I'll be cool
The ultimate power of a god is now my secret too.
My defenses are impregnable
My style is impetuous

If it's too much I'll grovel at your feet
I beg for mercy when I feel the heat

Jaw dropping attacks from my Roulette Wheel (Roulette Wheel)
Apocalyptic beat downs from the God Hand (God Hand)

My arm, my arm, my arm, my arm, my arm, my arm.
I summon up the powers of the GOD HAND!

(3)Everybody wants a piece, who's next, don't be a fool
Hyperactive fighting styles so slick they will make you drool
The God Hand helps me work out my stress
It's overpowering I must confess

The only person who it doesn't work on
Is the girl who got me into this, Olivia.

Slicing through thugs with my Shockwave (With the Shockwave)
More beheadings than a guillotine (Head Slicer Head Slicer)

My arm, my arm, my arm, my arm, my arm, my arm..
I summon up the powers of the GOD HAND



地獄のあとのお楽しみ!?

ゴッドデータファイル

カジノで挑戦できる闘技場
全51ミッションのデータと
隠し要素を完全公開。

GOD DATA FILE

闘技場ミッション一覧

さまざまな条件で戦うミッションバトル。すべてを制覇して完全クリアを目指せ！

全51ミッションの詳細と攻略アドバイス

闘技場でプレイできる全51ミッションの出現条件、賞金、登場する敵の種類といった各種データに加えて、ミッションをクリアするためのワンポイントアドバイスをまとめて掲載。特に、No.30以降のミッションはかなり難度が高いので、強力な通常技やゴッドリール技、そしてジーン自身を最大限にパワーアップさせてから挑戦しよう。



最終戦のNo.51ではWゴッドハンドを身につけたジーンが敵として登場する。まさしく"最強の敵"だ。

ミッション一覧の見方

No.	ミッションに割り当てられたナンバー	ストック	ゴッドリールストックの数
難度	ミッション内の難度レベル（一部を除き固定）	ギミック	ミッションごとに設けられた特殊なギミック
HP	スタート時のジーンのHP	賞金	ミッション達成時にもらえる賞金
制限時間	時間切れでミッション失敗になる	ステージ	ミッションごとのステージタイプ
出現条件	ミッションが出現する条件	テンション(%)	スタート時のジーンのテンションゲージ
出現する敵	ミッション内に出現する敵の種類と数	備考	ミッションの特徴とクリアのアドバイス

No.	出現条件	賞金	難度	出現する敵	ステージ	HP(%)	ストック	テンション(%)	制限時間	ギミック
1	St1クリア	1000	Lv2	ノーマル、ギャング、バンダナ	リング(昼)	100	0	30	—	
	ロープに吹っ飛ばせば、跳ね返ってきたところに追撃が決められる。リングステージではこのテクニックを活用しよう。									
2	St1クリア	1000	Lv2	ノーマル、ギャング、デブザコ×2	闘技場(小)	100	0	30		
	ノーマルが持っているハンマーを奪い取るのが最優先。残りはハンマーで殴れば楽勝だ。									
3	St1クリア	1000	Lv2	バクダン男×2、ノーマルリーダー	リング(室内)	100	0	30	—	—
	ノーマルリーダーはスタートから10秒が経過した時点で参戦してくる。そのまえにバクダン男を倒してしまおう。									
4	St1クリア	1500	Lv2	ノーマル×2、ギャング、バンダナ、デブザコ	闘技場(小)	100	0	30	1:00	
	ノーマル×2を倒すまで、ほかの敵は後ろで踊っている。ノーマルを吹き飛ばして後ろの敵を巻き込まないように注意しよう。									
5	St1クリア	2000	Lv2	ノーマルリーダー、デブザコ	リング(夕方)	30	0	30		
	ノーマルリーダーは回避能力が高いので、デブザコを先に倒して1対1で戦おう。									
6	St1クリア	3000	Lv3	金さん、銀さん	闘技場(小)	100	2	30		
	ゴッドリールストックがふたつ使えるので、強力な範囲技を持っていると格段に楽になる。									
7	St2クリア	2000	Lv2	ノーマル、白忍者、ゼブラウーマン	リング(昼)	100	0	30	0:50	
	ゼブラウーマンはほかのふたりを倒すか、20秒後に参戦。制限時間もあるので、ノーマルから手際よく倒そう。									
8	St2クリア	1500	Lv2	女ザコ×3	リング(室内)	50	0	30		
	女ザコは3人ともムチを持っている。殴り合うのは不利なので、跳び足刀などの吹っ飛ばし技でダウンさせてダメージを与えよう。									
9	St2クリア	1500	Lv2	モヒカン×2、モヒカンリーダー	闘技場(小)	100	0	30	—	爆弾スイッチ
	敵自体はそれほど強くないが、ステージの3カ所にある爆弾スイッチに注意。触れるとかなりのダメージを受ける。									
10	St2クリア	2000	Lv2	女ザコ×8	闘技場(小)	100	0	0	1:25	
	女ザコが8秒経過するごとに上から降ってくる。計8体も出現するので、手際よく倒さないと時間が間に合わなくなる。									
11	St2クリア	2000	Lv3	金棒男、ナイフ男	リング(夕方)	100	1	30	-	
	金棒男から金棒を奪ってしまうのが手っ取り早く倒すポイント。									
12	St2クリア	3000	Lv3	コンチータ、テッキュウ、メラン	闘技場(小)	100	2	30		!スイッチ
	!スイッチに触れるといずれかの敵が出現。ひとりを倒すまでほかのスイッチに触れないようにすること。									
13	St3クリア	1500	Lv2	デブピエロ、サーカス女、サーカス女リーダー	リング(昼)	100	1	30		
	サーカス女のムチとサーカス女リーダーの帽子投げがやっかい。ゴッドリール技を使って、どちらかを優先して倒そう。									
14	St3クリア	2500	Lv3	デブピエロ×8	闘技場(小)	100	0	0	2:45	
	デブピエロが一定時間ごとに上から振ってくる。手際よく倒さないと間に合わなくなる。									
15	St3クリア	2500	Die	ナイフ男×2、サーカス女リーダー	リング(室内)	1	0	0	0:15	
	制限時間が短い代わりに、敵の体力が15%しかない。一気に倒してしまおう。ただし、ジーンのHPもわずかなので、敵が投げてくる飛び道具には要注意。									
16	St3クリア	4000	Lv2	ゼブラ、デブピエロ、サーカス女、悪霊×3	リング(夕方)	100	2	30		
	いずれの敵も一撃で死ぬが、すべて悪霊に変身。変身後にゴッドハンド、ゴッドリール技で倒そう。ゼブラの金棒を拾うのも手。									
17	St3クリア	3500	Lv2	敵×50	闘技場(小)	50	0	0	2:00	大量の武器
	敵の体力は少ないが、手早く倒さないと時間切れになる。ハリセン以外の武器を拾って蹴散らすのが効率的。									

No.	出現条件	賞金	難度	出現する敵	ステージ	HP(%)	ストック	テンション(%)	制限時間	ギミック
18	St3クリア	4000	Lv3	ゴリラーマスク	闘技場(小)	100	1	30	—	—
	時間制限が無く1対1なので、ステージ攻略と同様に戦えば問題ない。起き上がりに威力の高い吹っ飛ばし技を重ねて攻撃するのも有効。									
19	St3クリア	4500	Lv2	ミニミニファイブ	闘技場(小)	100	2	30	—	—
	ステージが狭く、倒しても回復アイテムが出ない。範囲技タイプのゴッドリール技を中心に、力押しで倒すしかない。									
20	St4クリア	3500	Lv3	バニーガール（黒）／（赤）／（青）	リング(昼)	100	0	30	—	—
	最初はバニーガールひとりが相手だが、倒すか20秒経過で応援が来てしまう。ひとりに的を絞って確実に数を減らしていこう。									
21	St4クリア	2500	Lv2	バンダナ女（緑）／ゴーグル女リーダー	闘技場(小)	50	0	30	—	爆弾スイッチ
	出現するバンダナ女はふたりともムチを持っているうえ、回避能力が高い。孤立させるように立ち回って倒していこう。									
22	St4クリア	2500	Lv2	バンダナ女×4、ゴーグル女、メカ女×2、ゼブラウーマン	闘技場(小)	100	0	30	1:30	ロケラン
	スタート開始直後にロケランを拾って、敵が密集しているところに撃ち込むと戦いが楽になる。									
23	St4クリア	2000	Lv2	メカ男、メカ男リーダー、ヘルメット男	闘技場(小)	100	0	30	—	—
	HPの低いメカ男から倒すと楽。ほかのふたりにはスウェー・ダッキングでテンションゲージを溜めてゴッドハンドを狙うといい。									
24	St4クリア	3500	Lv3	ジャイアント・ゼブラ	リング(室内)	100	0	30	—	—
	下手に接近戦を挑むと投げられてしまう。ヒット＆アウェイで吹っ飛ばし技を決めて、ロープに跳ね返ったところに追撃するといい。									
25	St4クリア	4000	Lv3	Dr.イオン	闘技場(小)	100	1	30	—	—
	時間制限が無く1対1なので、ステージ攻略と同様に戦えば問題ない。コンボ攻撃でダメージを与え、Dr.イオンの攻撃動作を見たら避けでキャンセルだ。									
26	St5クリア	2500	Lv2	バンダナリーダー、オレンジリーダー、スカート女	リング(夕方)	100	1	20	—	—
	いずれも攻撃力が高く、囲まれるとさすがに厳しい。吹っ飛ばし技中心に戦っていこう。ゴッドナックルなどの強力な吹き飛ばし技があると楽だ。									
27	St5クリア	3000	Lv2	カンフー×6、カンフーリーダー×2	闘技場(小)	100	0	20	2:00	！スイッチ
	最初はカンフーとカンフーリーダーのふたりだけだが、！スイッチに触れるとカンフーが増援される。全滅させてからスイッチに触れよう。									
28	St5クリア	3000	Lv2	カンフーリーダースカート女リーダー×2	リング(昼)	100	0	20	1:45	—
	最初はカンフーリーダーひとりだが、25秒経過するたびに敵が増援される。時間制限もあるので、ひとりずつ集中して倒す以外に手はない。									
29	St5クリア	3500	Lv3	レスラー	リング(室内)	1	0	20	—	—
	敵はレスラーひとり。制限時間もないので、コンボ攻撃でガードを誘い、ガード崩しからダメージを与えれば楽勝。レスラーのつかみ技だけに注意しよう。									
30	St5クリア	5000	Lv3	ラヴェル、ドビュッシー、兄貴	闘技場(小)	100	2	50	—	—
	兄貴は途中から参戦。ゴッドリール技でラヴェルとドビュッシーにまとめてダメージを与えて、ふたりを同時に倒せると戦いが楽になる。									
31	St6クリア	4000	Lv2	モヒカンリーダー、ダイナマイトジョー	リング(夕方)	100	1	30	—	—
	ダイナマイトジョーは回避能力が高いので、モヒカンリーダーから倒していくのが得策。ひとりにしてしまえばスウェー・ダッキングでテンションゲージも溜めやすい。									
32	St6クリア	3000	Lv2	モヒカン、アマゾネス（白）、アマゾネス（黒）	リング(夕方)	100	1	20	1:00	—
	モヒカン、アマゾネスともに仲間を踏み台にしたジャンプ攻撃を繰り出してくる。ステージが狭いので避けでしっかり回避すること。									
33	St6クリア	10000	Lv3	バーテン	リング(室内)	100	1	20	—	—
	へたに攻撃すると上段攻撃回避技で反撃される。時間はかかるがスウェー・ダッキングでテンションゲージを溜めてゴッドハンドを使うのが確実。									
34	St6クリア	5000	Lv3	ミニミニファイブ	闘技場(小)	100	2	30	—	—
	ステージ攻略の2回戦目と同じ攻撃を行ってくる。合体技の竜巻攻撃は回避が難しいので、攻撃されるまえに潰してしまおう。									
35	St7クリア	4000	Lv3	デブバズーカ、モグラ男×2、ターバン男	闘技場(小)	100	1	20	1:00	爆弾スイッチ
	デブバズーカの砲撃がやっかい。HPの少ないモグラ男から倒すのが定石だが、ターバン男を倒してヤセ刀を手に入れられると展開が楽になる。									
36	St7クリア	3500	Lv3	モグラ男×8	リング(夕方)	100	0	0	1:25	—
	モグラ男は12秒経過するたびに1人ずつ追加される。敵の回転攻撃を避けてリング隅に追い込み、コンボ攻撃で一気にダメージ与えていこう。									
37	St7クリア	4000	Lv3	ターバン男、先生	リング(昼)	100	1	20	0:50	—
	ターバン男を先に倒してヤセ刀を奪わないと、時間的切れになりやすい。ヤセ刀は壊れるまえに先生に投げつけよう。									
38	St7クリア	5000	Lv3	Dr.イオン改	闘技場(小)	100	1	20	—	—
	コンボ攻撃→（敵の攻撃動作に合わせて）避けキャンセルの繰り返しが基本。つかみ技とミサイルだけに注意して、テンションゲージを溜めよう。									
39	St7クリア	15000	Lv3	大先生	闘技場(小)	100	2	50	—	—
	分身は4体。ステージが狭く逃げ場がないので分身させないことが第一。万が一のときは遠距離攻撃のゴッドリール技で分身を消し去ろう。									
40	St7クリア	20000	※1	敵×30	リング(夕方)	100	3	100	—	—
	カンフーを中心とした3人組、もしくはカンフーリーダーひとりのパターンで計30人の敵が出現。正攻法でなるべくダメージを受けずに戦うしかない。									
41	2周目	10000	Lv2	ブラックリーダー、黒忍者、アフロカンフー	リング(昼)	100	2	30	—	—
	ゴッドナックルなどの吹っ飛ばし技で3体まとめてダウンさせつつテンションゲージを溜め、ゴッドハンドで1体ずつ倒していこう。									
42	2周目	10000	Die	悪霊、悪霊（緑）、悪霊（赤）、大悪霊	リング(室内)	100	2	30	—	—
	悪霊→緑→赤→大悪霊の順で1体ずつ対戦。つかず離れずの間合いでコンボ攻撃で戦い、大悪霊戦までにテンションゲージを溜めておこう。									
43	2周目	10000	Die	ゴリラーマスクタイガー	闘技場(小)	100	2	20	—	—
	時間制限が無く1対1なので、ステージ攻略と同様に戦えば問題無い。2種類のつかみ技後に繰り出してくる追い討ちだけはしっかり回避しよう。									
44	2周目	10000	Die	エルヴィス	闘技場(小)	100	2	20	—	—
	攻撃パターンはSt1と同じだが、攻撃が非常に素早い。エルヴィスの起き上がりにゴッドナックルなどの吹っ飛ばし技を重ねる戦法が有効だ。									
45	2周目	11000	Die	エルヴィス2	闘技場(小)	100	2	20	—	—
	攻撃パターンはSt2と同じだが、攻撃が非常に素早い。エルヴィス2の起き上がりにゴッドナックルなどの吹っ飛ばし技を重ねる戦法が有効だ。									
46	2周目	12000	Die	シャノン	闘技場(小)	100	2	20	—	—
	攻撃パターンはSt3と同じだが、攻撃が非常に素早い。壁際に追い込まれるとステッキの打撃を避けられないので、ステージ中央を意識して戦っていこう。									
47	2周目	13000	Die	エルヴィス変身後	闘技場(大)	100	3	20	—	—
	攻撃パターンはSt5と同じだが、攻撃が非常に素早い。予備動作を見てから避けるのは難しいので、回避重視で地道に攻撃していこう。									
48	2周目	14000	Die	シャノン変身後	闘技場(大)	100	3	20	—	—
	攻撃パターンはSt6と同じだが、攻撃が非常に素早い。回避重視で立ち回り、かち上げをアクションボタンで回避したときに集中攻撃しよう。									
49	2周目	15000	Die	ベルーゼ変身後	闘技場(大)	100	3	20	—	—
	攻撃パターンはSt7と同じだが、攻撃が非常に素早い。ベルーゼ変身後の目が赤くなった瞬間にすぐさま回避すること。									
50	2周目	50000	Die	デビルハンド(アゼル)	闘技場(小)	100	4	20	—	—
	攻撃パターンはSt8と同じだが、攻撃が非常に素早い。ゴッドナックルなどで吹き飛ばしつつテンションゲージを溜めてゴッドハンドで勝負するしかない。									
51	すべてクリア	99999	Die	ジーン(Wゴッドハンド)	闘技場(小)	100	5	20	—	—
	Wゴッドハンドを身につけたジーンが相手。ゴッドナックルなどで吹き飛ばしつつ、テンションゲージを溜めてゴッドハンドで勝負するしかない。									

※1：Lv2からスタート（プレイによって変動する）



GOD DATA FILE

シークレットフィーチャー

おまけ要素も盛りだくさん。『GODHAND』のすべてを遊び尽くそう。

2周目の特徴

サタンを倒し、エンディングを迎えたあとにクリアデータをセーブしておけば、2周目をプレイできる。ジーンのステータスや習得技は初期状態に戻ってしまうが、2周目以降ではさまざまなシークレットフィーチャーが解放される。これを活用すれば、1周目よりもゲームを楽に進められるぞ。



2周目でLOAD GAMEを選ぶと1周目と同じモードでゲームがスタートするが、NEW GAMEで始めればハードモードが選べる。

2周目のおもな変更点

ショップ



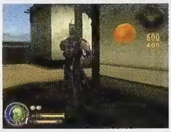
1周目のショップは進めたステージに応じて商品が増えていくが、2周目以降は最初からすべての品物が買える。さらに新商品も販売されるのだ。

闘技場



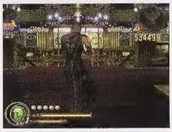
闘技場では50ミッションまでがいきなり選択可能。すべてクリアすると、ジーンと戦う隠しミッションに挑戦できる。倒せればTV映像が3つ追加。

金額が2倍に



敵や箱から出現するゴールドの金額が2倍になり、お金が貯まりやすい。また、ステージクリア時のリザルトボーナスでもらえる金額も2倍だ。

カジノ



カジノも最初からフルオープンしており、全ゲームを最高レートで遊べる。ただし、3階のスロットは、所持金が100000G以上ないと遊べない。

ジュークボックス

ショップの外に置かれているジュークボックス。特定の条件を満たすことで、ディスクを入手すればゲーム中のBGMを聴けるようになる。ディスクはA～Dの4枚があり、それぞれ収録されている曲が異なる。各ディスクの入手条件は以下のとおり。コンプリートを目指してみよう。



1周すれば「俺の右手はゴッドハンド」もいつでも聴けるようになる。カラオケバージョンもあるのだ。

4枚のディスクの入手条件

A	イージーもしくはノーマルでクリアすると、ショップにディスクが置かれている
B	カジノのスロットの当たり景品交換券と引き替えに宝箱から入手できる
C	難易度に関係なく張り紙クリアーするとショップにディスクが置かれている
D	ハードモードをクリアすると、ショップにディスクが置かれている

ハードモード

ノーマルモードをクリアすると、ハードモードが選択可能になる。ハードモードは難度レベルが常にDieで固定となる上級者向けのモードだ（詳細はP6）。ジュークボックスのディスクDなど、ハードモードでしか手に入らないシークレットフィーチャーもあるので、ぜひ挑戦してみよう。



ハードモードは難度レベルに加えて、ゴッドリールストックにも制限がある。敵のHPも増えている。

テレビ

ショップに備え付けられたテレビでは「金曜ゴッド劇場」が放映中。条件を満たすと4つの映像を視聴可能だ。イージーモードかノーマルモードをクリアすると、エンディングのスタッフロールが解放。闘技場の51ミッションをすべてクリアすれば、さらに3つのデモ映像が追加されるのだ。



スタッフロールには、ゲーム中には登場しないシーンも多数収録されている。デモ映像も必見だ。

オリヴィアの写真

メニュー画面でL1ボタンかR1ボタンを押すことで閲覧できるオリヴィアの写真は、ステージが進むにつれて増えていく。ステージ開始時に1枚追加され、以降15分おきに最大4枚まで追加される仕組みだ。写真は全部で24枚あり、ステージ6の時点ですべての写真が揃うようになっている。

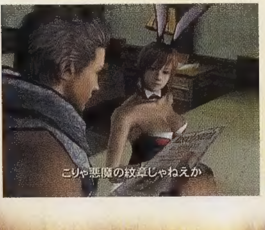


オリヴィアの日常を描いた24枚の写真はそれぞれタイトル付き。プレイしていれば自然に集まっていく。

コスチュームチェンジ

2周目以降のショップでは、左のカウンターに見慣れない店員がひとり増えている。彼に話しかければコスチュームチェンジが可能だ。着替えられるのはジーンとオリヴィアで、難易度に関係なく2周目以降ならいつでも衣装をチェンジできる。ジーンの新コスチュームは、背中に「神拳」と書かれた白いカラテ着、銀さん風のカーニバル衣装、デビルハンドの3着がある。オリヴィアはバニーガールの衣装に着替えられるぞ。見慣れたデモシーンも新鮮な気分で見られること請け合い！





クールにキメるならデビルハンド。銀さんコスチュームは変態チックで別な楽しさが!?



GOD HAND™ OFFICIAL GUIDE BOOK

ゴッドハンド オフィシャル ガイドブック

STAFF

□Editing & Publishing　株式会社カプコン
編集　北裏 裕章（株式会社カプコン）
プロダクト・マネジャー　大野 哲也（株式会社カプコン）

□Planning and Productions　有限会社トリスター
構成・編集　牛澤 庸二（トリスター）
執筆　氏家 雅紀／田渕 亮／目代 将規（トリスター）／羽田 剛

□Art Direction & Design　有限会社チタンヘッズ
ディレクター　上林 将司
デザイン　武元 陽子
佐野 菜央子
大田 朝子

□Supervision　クローバースタジオ株式会社　『ゴッドハンド』開発チーム

発行　2006年9月29日　初版

発行人　辻本 春弘
編集人　中村 寛文
発行所　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
販売元　株式会社カプコン
〒163-0425　東京都新宿区西新宿2-1-1　新宿三井ビル
TEL:03-3340-0720　FAX:03-3340-0818(ともに受注専用)
印刷所　共立印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。
株式会社 カプコン　ユーザーサポートセンター　TEL 06-6946-3099
9：00～12：00　13：00～17：30（土日祝日を除く）

ISBN4-86233-087-8 C0076
Printed in Japan

株式会社カプコン　URL: http://www.capcom.co.jp/